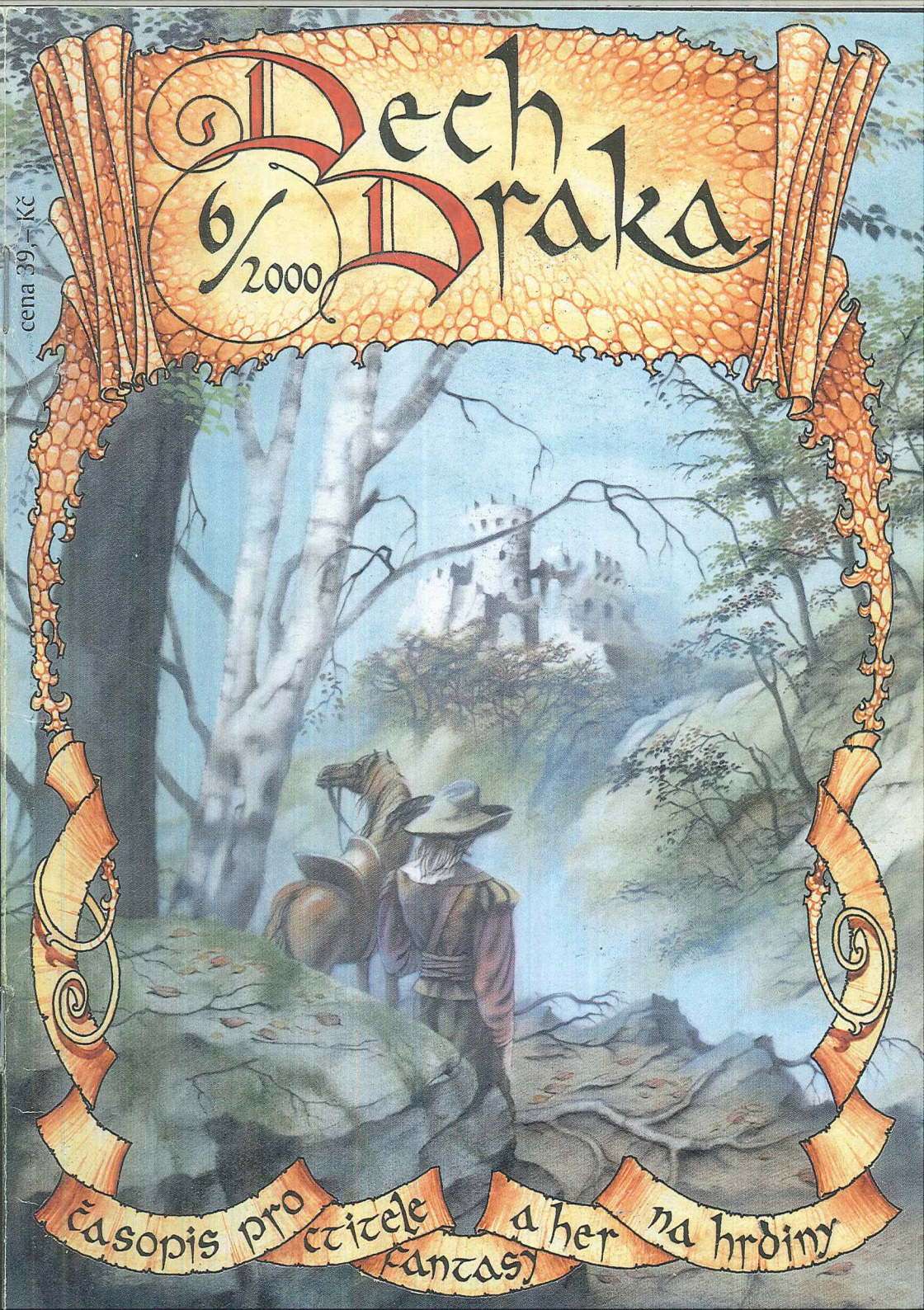
Dech Draka

6/2000

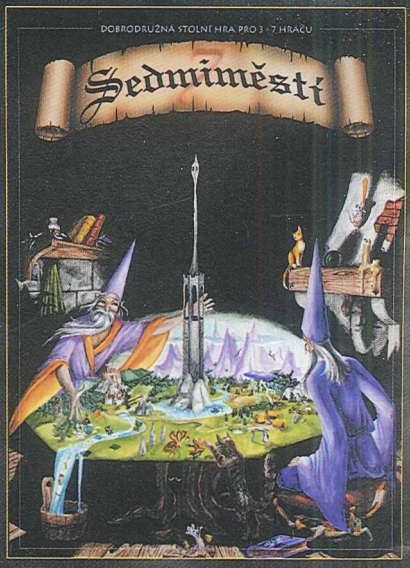
cena 39,– Kč



časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

Nechybělo vám něco pod stromečkem?

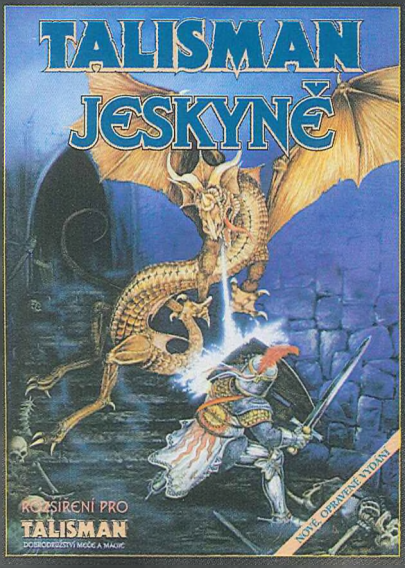
Vyberte si z nabídky Altaru!



Sedmiměstí

Tato stolní hra v sobě spojuje prvky her strategických a her na hrdiny. Zvítězit může jen ten, kdo odhalí, jaké kouzelné předměty chrání tajemné Sedmé město. Hra je určena pro 3–7 hráčů, není náročná na přípravu ani na herní čas. Má vtip, spád, náboj a fascinující dynamiku, není krvežíznivá ani militantně zaměřená, lze ji hrát téměř kdekoliv a má velmi jednoduchá pravidla.

Vyšlo v listopadu 2000.

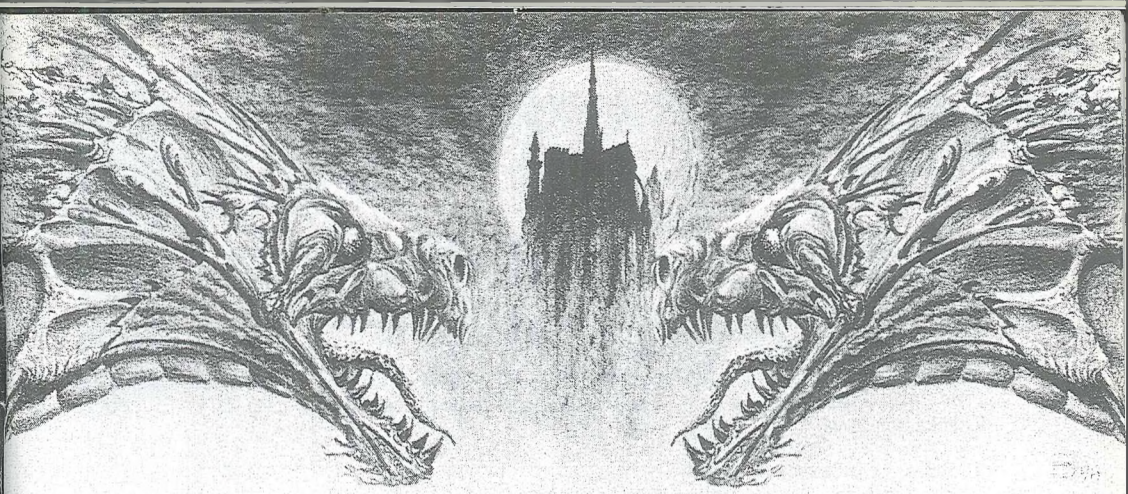


Talisman – Jeskyně

Nové, opravené vydání této rozšiřující sady pro hru *Talisman – Dobrodružství meče a magie* vám přinese nejen nové kartičky netvorů, předmětů a událostí, ale hlavně nový hrací plán jeskyně, na kterém se postavy mohou pohybovat.
V tunelech a chodbách jeskyně se ukrývají strašné příšery, jako je Přízračný ohař nebo Bronzový drak, a spočívají poklady, jako je Krystal vůle! Jen ti nejschopnější tudy dokážou projít a vrátit se mocnější než když do jeskyně vstoupili.

Vyšlo v prosinci 2000.

Oba tituly i další produkty nakladatelství Altar naleznete v naší nabídce na str. 61–64.



Vážení přátelé!

Nejak jsme se ani neotočili a je tu konec tisiciletí – taky vám ten čas tak neuvěřitelně letí? Osobně nejsem ctitelem gratulací a předsevzetí u příležitosti kalendářových zlomů, ale alespoň vám do nového milénia popřeji hodně zábavy, ke které se vám budeme snažit stále dodávat nové a nové podklady, ať už ke stolním hrám, hrám na hrdiny či jen k příjemnému počtení – dokud o naše služby budete mít zájem.

Něco vám ovšem slíbit můžu – náš Dech draka vám i v novém tisíciletí bude přinášet povídky, teoretické články, recenze nových knih i dodatky ke hrám, které vás budou nejvíce zajímat. Ani tentokrát to samozřejmě nebude jinak – máte zde povídky, teorii (tentokrát je tato rubrika výrazně bohatší), články k Magicu i Warhammeru a samozřejmě nezbytnou jeskyni pro Dračí doupě. Už po Novém roce si budete moci vychutnat další modul pro Asterion – Písky proroctví... ale více se dozvíte na poslední straně.

Čili – užijte si přechod na nový letopočet a ať je mnohem lepší než ten starý.

Sansom

Dech draka 6/2000

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil. *První strana obálky:* Zdeňka Boušková

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a. s., Jan Vilímek, Lipník n. B.

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1. tel.: (069) 611 29 92

vydává sdružení Dech draka, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2771, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 30. prosince 2000
Doporučená cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
- Františka Vrbenská: Sequor Trahentia Fata 3
- Jiří Buchta: Procitnutí 16

Z hlubin času
- David Zbíral: Mýtus v proměnách věků 20

Teorie
- Jakub Macek: Sapkowski5 30
- Petr Pouchlý: Světy her na životní příběhy 34

Ze světa
- Světu vládne Reunion 39

Z domova 41

Recenze 43

Trumfy osudu 45

Malé velké bitvy 52

Moudrá sova 57

Křišťálová koule
- Zásilková služba Altaru 61

Přílohy:
Jeskyně
- Prokletí ostrova Oraklion I

Příšerář 25
Doplňky k Sedmiměstí 27
Galerie

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™, Dračí doupě® a Asterion® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR®, jiné názvy mohou být zapsanými ochrannými známkami jiných společností.

SEQUOR TRAHENTIA FATA

Františka Vrbenská

„Jdu tam, kam mne vleče osud." Nápis zanechal švédský velitel Benjamin Magnus Nortman, děd slavného přírodopisce Karla Linného, na zdech českého Frýdlantu, jehož držením byl pověřen až do prvých poválečných let.

1647

Ve větvích buku se mihl drobný tvor – bylo znát jen zachvění zlátnoucích listů, ale ryzák sebou škubl a zařičel, jako by se něčeho lekl.

Mladý muž v rejtarském koletu a vysokých škorních, který vedl hvozdem koně za uzdu, poplácal hřebce po šíji. Není třeba sahat do holster pro pistole, ani na jílec těžkého palaše. Možná vyplašili veverku nebo žlunu; co jestli se na buku schovává lesní skřítek či divoženka? Proč se bát? Tam, kde se nezdržují lidé, nehrozí nebezpečí! Tady nikdo nebyl, o tom nepochyboval. Příkrý svah se ostře zvedal od břehu bystřiny – jak jí tu říkají? – *vild hök*...ne, ne jestřáb, *vild örn*... vlastně *damörn*, zasmál se – ano, Divoká Orlice. Pěkně zběsile se zakousla do světlé opuky podloží, aby si vyhlodala průchod mezi strmými, homolovitými vrchy.

Mládenec se musel prodírat vzhůru strání pěšmo, dávat pozor na kluzké kořeny skryté pod nánosem rzivého listí, na zubaté výčnělky skalisek, na větve, které se natahovaly jako vyzáblé ruce; kvůli nim sňal širák zdobený bažantími péry. I tak se

mu dlouhé světlé vlasy zachytávaly o haluzky a v krátce zastřižené bradce ulpěla vlákna pavučin, když se prodíral houštinami. Ryzák odfrkával a měkký dusot kopyt rozrážel temné mlčení lesa.

Ačkoliv stoupali výše k sedlu a na vrchol kopce, šero hutnělo, zlověstné a chladné jako sklepení vypleněného obydlí, domu, na němž ulpěla kletba. Pověst nelhala: ve spleti podrostu už z daleka zívaly jícny příkopů, mezi hložinami a zkroucenými pni trčely zbytky valů a obytné věže, holé, omšelé kosti dávno rozkotaného hradu.

Mladý voják si hvízdl. Když před staletími sídlil na ostrohu loupeživý rytíř, proč by se tu neuhnízdil švédský dezertér, co mu válka skřípe mezi zuby? Tady ho hned tak nevyslídí!

V příkrovu korun nad jeho hlavou teď zašustilo silněji, ač vládlo bezvětří; ryzák se ve strachu vzepjal a odskočil, a mladík, jenž nepustil otěže z pěsti, sklouzl po vlhké skále a zprudka dopadl na koleno. Vztyčil se rychle, přiměl koně zklidnit se, až ho mohl přivázat k rozeklané bříze. Usykl nadávku, když si obhlédl otlučenou nohu, protože v nohavici beztak ošoupaných kalhot zela díra. Nicméně na kůži nezůstala jediná stopa – ani nečekal, že by snad utržil sedřenou kůži nebo i jen modřinu. Byl přece fext, nezranitelný...

1643

Sedlák Hedin Toder ze Slittriegu míval rád období žní. Obilí sladce vonělo a vlnilo se jako plavé jezero, pod kobercem z mateřídoušky halasil cvrček. Sss-t, ss-t, sss-t, zpívalo ostří Hedinovy kosy, zářilo na slunci a klasy uléhaly k zemi jako dívka do milostné náruče. Ale tohle léto, ačkoliv dny byly jasné a horké, mladý sedlák ze Slittriegu se na sklizeň netěšil.

Ještě před rokem patřil dědičný statek Toderům, Slittrieg se čítal mezi svobodné vsi a ze své půdy platil úrok královské koruně. Letos královna Kristina přepustila Slittrieg do vlastnictví hraběte Samuela Bonnierse. Možná jej obdržel darem za válečné zásluhy či pro svou sličnou růžolící tvář s hedvábným knírkem, v níž přelétavá vládkyně našla zalíbení. Jiní tvrdili, že odkoupil nedoplatky daní, které sedláci ze Slittriegu nestačili poslední dva roky odvádět...

Nebýt války, měli by z čeho zapravit dluhy. Čtvrt století se krvavý příliv převaloval Evropou, zanechával po sobě ohořelé zdi, z nichž vlály cáry ztřísněné temnými krůpějemi. I tam, kde se nebojovalo, zavály morovým dechem bída, hlad a choroby. Nouze znenáhla nakynula také v tuctu slittriegských stavení, která kruhem jako hříbky vykukují na břehu jezera mezi luhy a půlnočními hvozdy.

Nebýt té vojny, nepadl by Hedinův otec v bitvě u Breitenfeldu, dříve než chlapec dovršil osmý rok a jeho sestra Ulrika se začala batolit. Vdova osaměla a jen se synkovou pomocí dřela v hospodářství. Živořili z ruky do úst. Teď, sotva Hedin

dospěl a zdálo se, že dlouhý čas trápení pomíjí, ztratili vesničané ze Slittriegu půdu i svobodu. Jako sekera přikrátí suché haluze na míru vhodnou pro ohniště, tak dubový osel a rákoska Bonniersova správce Rebenstocka léčily selskou paličatost.

Vlčí máky, rmen a chrpy svítily mezi stébly obilí jako drahokamy na zlatém plášti, ale Hedin scházel mezi slittriegskými muži, kteří se nevolky vydali kosit Bonniersovo žito. Než by směl pokosit ječmen ze svého pole, jež prý má pouze v pachtu z pánovy milosti, přezrálé zrno se vysype nebo zplesniví v dešti. Kdyby šel robotovat na panské, kdyby odevzdal správci pana Bonnierse přehnané desátky a daně, utrhl by skrovné živobytí matce a malé Ulle – a přiznal by, že už není svobodník, ale hraběcí poddaný...

Pro vzpurnost a pár řízných pohubků uštědřených správci Rebenstockovi uvízl Hedin v kobce panského sídla. Hrabě Bonniers vládl na svých pozemcích hrdelním právem; Rebenstock sršel vzteky a ve zprávě svému pánu nešetřil černými obviněními; Hedin ze Slittriegu čekal v temnici na oprátku za rebelii.

Toderova vdova přemohla hrdost své duše a vypravila se k hraběti žebrat za synův život. Do této chvíle ohýbala záda jen za polní dřiny a v kostele. Samuel Bonniers, dobře naladěn veselou společností a lahodným lovaňským vínem, vdoviny prosby vyslyšel. Kadeře mu trochu zplihly potem – vyprázdněné poháry, kořeněná zvěřina a dusný letní podvečer otevírají póry – a oči se leskly jako zlacené úponky na koši jeho rapíru.

„Budu milosrdný, avšak tvůj syn mi způsobil škodu," děl přísně. „Dluží mi robotu za čtyři dny! Zastoupíš ho a pokosíš jeho díl."

Vdova pokorně přikývla; neodvážila se namítnout, že polovinu té doby tráví Hedin pod zámkem.

Mladý hrabě si prohlížel své štíhlé ruce pod třpytnými krunýři prstenů: „Žně vrcholí a nedostává se času. Začni zítra za úsvitu a hleď, ať jsi do západu slunce s prací hotova, nebo beru slovo zpět."

„Staň se," pravila vdova, jako by přejela kosíř brouskem. A odešla, aniž se poklonila.

* * *

Ještě za tmy se vydala Toderova vdova posekat hraběcí obilí. Šla beze strachu, mysl proměněnou v tětivu napjatého luku, jako rytíř do bitvy, jako rváč do souboje. Tolikrát brala do rukou kosu! Dnes poletoval těžký nástroj mezi žitem, nadlehčován její zručností. Nevadili jí Bonniersovi pacholci, kteří hlídali na okrajích lánu, aby nikdo ze Slittriegu vdově nepomáhal. Odvažovala jako zlatý prach každý pohyb, každý krok – válčila proti času, zápasila s hrabětem.

Vyschla rosa, slunce se rozpálilo jako sváteční koláč, stoupal prach z půdy a zlomečky žitných osin štípaly jako černé mušky. Kdo mohl, seběhl se k poli a hleděl na vdovin boj: nezastavila se na jediné dechnutí, jako by ani nebyla živým

člověkem, jehož souží potřeby těla. Když byla téměř třetina pole pokosena, správce zakroutil hlavou a poslal několik robotníků, aby vázali snopy. V poledne se vystřídali, ale vdova dál rázovala polem a skládala řady stébel jednu po druhé úspornými, vydatnými tahy své kosy.

Po nebi hlubším než slittriegské jezero plynuly bárky bílých mraků, země žhnula v horečce a strážní pacholci si zavdávali z orosených džbánů domácího piva. Vdova se lopotila dál, rudou tmu před očima, k tváři sežehlé sluncem se lepily prameny vlasů. Ani si nepamatovala, kdy odhodila čepec.

Pole hořelo v přísvitu zapadajícího slunce, poslední pruh žita se kýval v horkém vánku. Vdova lapala dech, zdálo se jí, že povětří naplnila skelněná tříšť, že její čelo svírá obruč z rozpálené mědi a srdce jí trhá z hrudi obří pěst. Zrychlila rytmus, ostří kosy útočilo na zbylá stébla: ubývala, jako mizely paprsky světla –

Hraběcí poddaní dorovnávali žitné panáky, vdova téměř jemně položila kosu na strniště, klesla na kolena a zhroutila se pod rudými závěsy nebes.

* * *

Možná by Samuel Bonniers odbojného sedláka pustil jen s výpraskem pro výstrahu; jenže matka mladého Todera zmařila pánovy dobré úmysly, když si dovolila ochrnout. Má si snad hrabě říkat o krevní mstu? Jestliže ten zuřivec málem přerazil jeho správce, co udělá, až se dozví o vdovině osudu? Nad bitevním polem, na němž se pustili do křížku dánský král a švédská královna, válka lačně klapala pustými čelistmi: pan Bonniers jí našel nového brance.

Na statek Toderů, jenž jim víc nepatřil, přinesli ochotní sousedé zprávu, že zítra odvádějí z panství rekruty.

„Dceruško," zamumlala vdova polovinou znehybnělých úst, „napni síly... nalož mne na houni a odtáhni... do lesa, tam, kde je ten kulatý balvan... ten, co obrostl mechem... Obří hlava."

Vyhublá, kostnatá dívenka, jež zdědila vdovinu odhodlanost, bez odmluv šlapala krok za krokem svírajíc v pěstích cípy ubohého vleku, zatínala zuby a zmáhala váhu bezvládného břemene; ale neplakala. Víčka ji pálila jako řežavé uhlíky.

„Nebudeš muset žebrat anebo uléhat s kdekým za kus kůrky, aby ses o mne starala," šeptala vdova. Bylo těžké jí rozumět, avšak Ulla chápala – a věděla, že matce nelze odporovat. „Běž k mé sestře do Lynneridu... běž!"

Děvčátko ji políbilo, jako se loučíme s nebožtíky v rakvi. Přivolávalo slzy a slova a zázrak, nadarmo. Ulrika Toderova couvala mezi stromy a přes mříž haluzí se jí zdálo, že se ohromný smaragdový kámen pohybuje neslyšným oddechováním.

Vdova ležela, podobna pni zčernalému bleskem. Čekala, přemítala o vůni čerstvě stlučeného másla, o panence, kterou ušila pro svou dcerku, a sáčku křížal, co zůstal viset na trámech světnice. Nevolala ani Boha, ani ďábla; víc nechtěla prosit žádného vládce. Přála si jen uzavřít obchod, své nepotřebné bytí směnit za život

svého syna. Věděla, že uspěje... Padla noc. Mezi listovím blikal svatojánek, jako by srdce tepalo zelenavou září.

Tehdy se vdoviny líce dotkl chladný, hebký lupen šťavele, zašuměla ostřice a měsíc, chomáč bíle stříbrné mlhy v záři zlatých vlasů, sestoupil mezi stíny borovic.

* * *

Člověk mívá dost práce sám se sebou, se svou křehkou schránkou a nepokojnou myslí. Když je na okovu, tím víc si uvědomí, jaké břímě obnáší smrtelnost. Strázně těla by však správně měly duši vést k pokoře, místo aby hřešila myšlenkami na cizí krev, kalnějšími než svit jediné smolnice za ohybem chodby.

Páchnoucí studená polotma v Hedinově kobce se zavlnila jako hladina vody v závanu kořenité prsti, mokrého jehličí a pryskyřice. Mladý muž vztáhl paži, nakolik mu řetěz dovolil, a zatápal v šedočerném oparu, který jej obklopoval. Prsty mu narazily na vazké podzimní bláto. Než stačil ucuknout, ztuhlo to v trouchnivý kmen olše porostlý lišejníkem – ne, byla to nahá, svraskalá pokožka, hrubá jako borka, a vzápětí se přetavila v dívčí rámě, vláčné a jemné jako batist nebo hadí tělo.

Huldra, lesní čarodějnice –

Už mu nezbýval strach ani úzkost, jen hněv, zášť, beznaděj. S rozmyslem je utopil v přízračném snění: huldra přece neopouští hvozdy, i když lační po mužském objetí, jež splácí dary a prokletím věčného stesku.

Neměla tvář, ústa ani oči, ale pod jejími doteky přestal vnímat pouta, opuchlá zápěstí, oslizlé zdi hrobky. Něžná pleť chutnala hořkoslaně jako bylinná šťáva nebo slzy, pavučina měsíčných vlasů ho ovíjela.... Kdesi nad kamennými klenbami sklepení posedle křepčily hvězdy, oheň a voda se slily v jediný vířící trup a stromy vzlétaly, mávajíce perutěmi větví.

* * *

Když se probudil, bolela ho hlava a do víček mu rudě bušilo světlo lucerny. Přišel si ho vyzvednout držkatý kaprál se dvěma Bonniersovými pacholky. Měli s vězněm dost práce, než jej dostali na dvůr, ačkoliv mu odpor důkladně rozmlouvali pěstmi a čepelemi naplocho. Při vzteklé tahanici si pánovi halamové nevšimli drobnůstky, co Hedinovi samému došla až na slámě vozu, který ho s desítkou podobných smolařů odvážel vstříc vojenským zítřkům.

Rány a štulce se neozývaly zdaleka v té síle, jak by mohly a měly; cožpak to, ale nepostřehl žádnou podlitinu, oděrku či stroupek. Huldra – Dech se mu zrychlil. Přivřel oči a trhl předloktím proti hlavičce hřebu, jenž se uvolňoval ze žebřiny. Cítil, jak ostrý kov projíždí po tkáni, jako by ho šimrala větvička. Hedinova kůže, aniž by pozbyla pružnosti, hmatu, svěžího vzhledu a tělesné teploty, se s huldřím kouzlem zakalila na ocel a zesílila v kámen, předávajíc pouhou ozvěnu bolesti...

Tak se Hedin, mladý sedlák, ze Slittriegu, stal fextem.

* * *

Než se kočičí hřbety mlh protáhly nad loukami podzimu, na dánském pobřeží Hedin Toder, dragoun pluku pana Axela Lillie, prvně ochutnal tříšť vln. Příliv si hrál s chomáči řas a troskami válečných korábů. Mořská voda byla šedivá, slaná, hořká a nekonečná jako žalost osamění – připomněla huldřinu noc. Hedin nevěděl, jestli má být lesní čarodějnici vděčný, nebo ji proklínat. Musel se nutit k rozvaze, aby vydržel, dokud válka neskončí, nepropustí ho a on se vrátí k Ulle a zchromlé matce, které zatím strádají krutou nouzí. Zápasil s touhou zběhnout, vyčíhat si hraběte a pomstít všechna příkoří, jenže na to by doplatil sám, a s ním také ony. Nezranitelnost před šibenicí nechrání!

Pro vdovu a Ulriku chtěl přežít.

* * *

Dragounům pana Lillie se nevedlo tak špatně: plukovník kupodivu dbal na vyplácení žoldu, ne aby s ním prodléval, až půlka jeho soldátů padne v bitvě a on bude verbovat jiné. Nicméně Hedin ze žoldu a kořisti splácel dluh za sedlo a hnědáka, který mu byl přidělen, i když dragounští koně i s postrojem nestáli za mnoho – stačilo, aby dokázali svého pána nést na bojiště nebo pro výpalné. Hedinův koník měl tvrdou hubu, široký kříž a jelení krk. To arkebuzíři dostávali lepší oře, a co teprve mohutní, nádherní valonští hřebci kyrysníků!

Jenže dragouni, přes své vznešené jméno, které prý odkazuje k drakům a římským hrdinům, nejsou než půlkobylové, nad kterými se ostatní soldáti ošklibují – ani jízda, ani pěší, i když se musejí zatroleně vyznat v tom i onom. Při šarvátkách bojují na koni palašem, do bitev vláčejí na zádech zavěšenou krátkou mušketu a válčí po způsobu blátošlapů. Děvečky pro všechno, věčně v poli s nějakým trudným posláním, místo v pohodlných kvartýrech nocují v divokých tábořištích. Hloubí zákopy, staví polní opevnění, opravují mosty, kladou hatě, drží stráže v předpolí, vymáhají kontribuce, stíhají prchající nepřátelské vojáky a líčí na ně zálohy, vydávají se na výzvědné hlídky, shánějí po lesích ukrytý dobytek vesničanů.

Vojenští páni nevděčně počítají dragouny k pěšákům; do bitvy je nevede trubač jako jezdce, ale pouhý bubeník. A když dojde na nejhorší a provinilec proti řádu tratí hrdlo, věší ho ne mistr popravčí jako řádného rejtara, ale obyčejný kat nebo dokonce právě ten bubeník, pokud mu za odměnu přidají na žoldu.

To, co by se jinému mohlo zajídat, Hedinovi přišlo vhod. Při dragounském řemešle si mohl snáze zahospodařit, vždyť přece potřeboval získat majetek, za který vykoupí dědičnou usedlost Toderů! A častěji tak unikal nudě garnison, jednotvárným vachtám v plískanicích, rozmarům a zlomyslnostem oficírů, hluku a zmatku vojenských ležení, kde ke každému regimentu patřilo celé městečko markytánů, překupníků, děvek, marodérů, šejdířů a počestných ženských s dětmi – to s sebou

soldáti vláčeli rodiny, aby je opuštěné nevydali napospas bídě a sterým nebezpečím.

Odhodlal se žít ve válce a z války. Pochytil obecnou mluvu vojsk, hantýrku spletenou z desatera jazyků od němčiny až po cikánská slova. Věděl, ke komu z čachrářů v táboře jít a jak výhodně směnit střevíce zuté z nohou mrtvého, od koho sehnat pití, dříví na otop nebo léčivé dryáky. Zvykl si kouřit a nosit dýmku uchycenou pod šňůrou kolem dýnka širáku, lžíci a dýku zastrkovat do vysoké škorně. Svedl obehrát v kartách šedivé veterány i mladé soldáty, otrlé brakýře, kteří se narodili a vyrostli ve vojenských leženích. Nestyděl se šidit s kostkami a paběrkovat mezi havrany na bitevním poli, neobíral však choré a nehamounil před potřebnými.

Vždycky střílel dobře z otcovy ručnice; teď uměl zacházet s pistolí, nožem, palašem a mušketou. Dlaň sama i v polospánku únavy obemkla jílec meče, ukazovák se přitiskl k ploše záštity. Prsty dokázaly třeba poslepu – zvlhlé v parnu, kluzké krví, prokřehlé mrazem – otevřít nehtem palce dřevěnou prachovnici, vyhmátnout z papírové patrony kulku, schovat ji do úst, než do hlavně vysypou prachovou dávku, a za okraj širáku zatím odložit zmuchlanou ucpávku, poradit si se zapáleným doutnákem při jízdě i za deště, rychle, co nejsvižněji, než stačí vypálit nepřítel.

Zdávalo se mu o Slittriegu a zlatých šupinách na hladině červencového jezera; ve snu ho laskaly ruce hebké jako labutí peří a na rtech trpkla vůně huldřiných svítivých vlasů.

Procházel taženími a bitvami. Nedotklo se ho ostří, nezranila ho střela, neublížily mu střepiny dělových nábojů ani oheň. Hoře Hedinovi škrábalo v srdci vraními drápky, když ucítil v zabíraných osadách pach obilí a mléka, uslyšel pokřik drůbeže – a chřípí mu spálil černý dým požáru. Za výpravy do Jutska, kdy dánští vesničané i švédští vojáci umírali hladem, poprvé vyplenil cizí statek. Pochodovali Německem k Magdeburku napráskat Gallasovi, boty pěšáků a kopyta koní těžkly nánosem popela, prachu a sedlé krve. Lidská sídla, která míjeli, se podobala ohlodaným lebkám se studnami očnic. Válčící armády hrály podivné šachy, jako by zápasili dva obři, kroužili s napřaženýma rukama kolem sebe a zadupávali mrňavé živáčky mezi bodláčí.

Fextí kůže ho chránila před úpalem, omrzlinami a kousanci zběsilého hmyzu. Záblo ho, padal vyčerpáním, sužovala ho žízeň jako všechny soldáty, co se brodili bahnem válečných cest.

Málem pošel na úplavici. Porval se s vyčouhlým kornetem od karabiníků, protože dragounovi nadával do vyřezaných kentaurů – vyrazil kornetu oko, když ho tloukl bandalírem s patronami, a sám padl pod údery těžké pappenheimské přilbice, jíž mu dlouhán bušil do lebky jako palcátem. Před vojenským soudem Hedina zachránil ještě za té krvavé půtky nečekaný atak švadrony císařských Chorvatů, kteří ječeli jako zimní vánice, pominutě kolem sebe rubali šavlemi a vymetli švédské kvartýry v poloprázdné vesnici do hromady znachovělé slámy.

Hedina měli chorvatští jezdci za mrtvého; ukrýval se v rozbořené stodole schoulený pod ohnilým senem, sál námrazu na trávě, živil se padanými jablky. Před úsvitem vnímal v horečkách neslyšné kroky a ovál mlžné tváře, jež se nad ním skláněla. Vylízal se a vrátil ke kompanii.

* * *

Za pár měsíců stáli pod modrou standartou s heslem „Hilf, Jesus!" proti císařským a Bavorům, kteří si na pomoc v řežbě přizvali Kristovu matku. Krajina hustých lesů a rybníků se zimomřivě přikrývala houní ze sněhu, ale na jívách stříbrně mžikaly první kočičky. Hedinův oddíl čekal na výšině nad ledovými zrcadly a vsí, z níž všichni utekli; zbyla jen otlučená kaple mezi stromy na temeni návrší, vzdech kadidla a svící. Nechali koně pod stráží vedle svatostánku, každý přehodil uzdu svého zvířete přes hlavu toho sousedního. Koně pofrkávali, zneklidnění tušením zabíjení a křídly předjaří, a pokoušeli se žvýkat větve bříz s lepkavými pupeny.

Stratég vychutnává důvtipnou čtverylku pravých a levých křídel, v níž se přetlačují figurky kyrysníků, pěchoty a dělostřelectva. Básník vzletně opěvá šiky třpytící se kovem výzbroje, vlající praporce a velkolepý třesk bitvy. Ale soldát vnímá pouhý střep převeliké, vznešené mozaiky, svůj cípek střetnutí – úzkost, vztek, horkou chuť rvačky, korále vody, které jako přetržený náhrdelník klapají ze střechy kaple, čoud střelného prachu stoupající z osikového hájku, příboj výkřiků a řinkotu, kouřící krev, v níž roztává krusta sněhu.

Kyrysníky, kteří se hrnuli na výšinu u kaple, srážela palba Švédů: ze svých výhodných postů se trefovali do lesklých pancířů snadno jako lovci do jeleního boku. Jedni z útočníků se drali pod střelbou dál, jiní prchali ve víru mužů a koní – odhodlaní i zoufalci si překáželi navzájem. Přesto leckterý z ozbrojenců prorazil ke kapli, třeba opěšalý. Vojáci pana Lillie splatili za vítězství u Jankova svůj díl z dobrých tří tisíc padlých Švédů. Hedina kryl neviditelný krunýř z ocele.

Potloukali se Čechami od Jihlavy ke Kolínu, vymáhali kontribuce a plenili. V září uhodil černý mor. Hynuli mnozí, někteří odcházeli rychle a tiše, sinaví jako třídenní mrtvoly, jiní zešíleli bolestmi a s řevem vybíhali smrtce v ústrety. Hedin vídal v bledých oparech podzimních jiter štíhlý dřík huldry, zahalený v kadeřích lehounkých a světlých jako květ bělozářky, a každý den očekával, že ho začne třeskutě bolet hlava a v podpaždí nebo tříslech nahmatá nafialovělou bouli morového vředu; avšak nákaza jej minula.

Příští rok generál Wrangel, jenž nahradil Torstensona souženého chorobou, vpadl s Francouzi do Bavorska. Když dragouni pana Lillie roznášeli zápalné listy, počíhali si na ně pod stráněmi z šumících listnáčů a bílého vápence rozzuření sedláci, kteří opustili vyplundrované vesnice. Vybrali si jen drobnou zálohu za všechny pobité, ztýrané, zneuctěné, upálené, umořené hladem a nemocemi. Desítku zajatých soldátů jejich sekery a ručnice upravily na sténající, škubající se jatečné

maso. Hedinovi, místo aby úder širočinou hladce uťal předloktí, jen přerazil kosti. Zapraštělo to, ale nevytryskla krev. Střela, jež opustila zející ústí trombónové pistole, kovová příšera zvící tolaru a roztepaná naplocho do mělké hvězdice, se neškodně odrazila od nahé hrudi.

Sedláci ztuhli hrůzou: nemohl jejich houfu utéci, ani se jim bránit, zesinalý bolestí, paži bezmocně plandající u boku, přesto se ho zděsili hůř než dračího vlkodlaka. Bylo po deštích a dřevo by špatně chytalo, tak zpropadeného fexta pohřbili na živo do palouku. Ztratil vědomí dřív, než ho zaházeli kořenitou lesní prstí. Její příkrov ho objal něžnými, hebce chladnými pažemi.

Našli jej za nějakou chvíli chlapi z Hedinovy vlastní kompanie, protože doufali, že sedláci na loučce zakopali část svých zásob železa nebo vína. Na léčení padlo všechno, co dosud vyzískal ve válečné loterii, už jen proto, že zraněnou ruku bylo třeba otevřít a ranhojiče hned tak nenapadlo, že musí užít čepele z ryzího stříbra. Ale touha dostat se zpátky domů Hedinovi nedovolila podlehnout. Naučil se odolávat nástrahám, jež nejsou zbraněmi. Každý den, který překonal, se přetavil ve stále silnější brnění zkušeností, které chrání vojáka; až hejtman pluku, Gunno Dahlstjerna, ocenil Hedinovu válečnou dovednost, pověřoval ho obtížnými úkoly. Ten, kdo býval sedlákem Toderem ze Slittriegu, vyvázl z průzkumů i léček.

„Máš pekelné štěstí," říkali mu jedni, a druzí věřili, že je očarován – a to se jim líbilo! Vždyť v dobách, kdy si armády sápou Boha jako ukořistěnou trofej a Satan sedí ve škarpě, škrábaje se v uchu štěpinou z lidské kosti, může voják věřit leda kouzlům. Ti i oni se Hedina v šarvátkách drželi jak klíšťata, v naději, že je ochrání.

Hedin žil, zabiv mnohé. Byl fext.

1647

Toho roku se Wragel navrátil do Čech přes rmutnou západní hranici, aby prohrál s císařskými u Třebele; spořádal však jejich spojence, bavorského knížete. Než se dobral vítězství, švédské voje ustupovaly ve zmatku a tonuly v rozvodněné řece, padlí se počítali na tisíce. Když Hedinova hnědáka zasáhl granát, utrhl zároveň okraj břehu, a muž i kůň zmizeli ve vlnách, aniž jezdec stihl vyklouznout ze sedla. Hedin uměl plavat, jenže mrtvola koně ho pod hladinou zavalila. Poslední, co mu prolétlo myslí v zelenavém přítmí a zvonění zvonů, že tuhle vojnu nemůže přežít ani fext.

Vytáhli ho a vzkřísili. Měl zlomená dvě žebra, při zmatcích u řeky Inn přišel o výtěžek z posledních měsíců a jeho pluk byl rozpuštěn, protože z něj téměř nikdo nezbyl. Válka upadla do mdlé, mátožné polodřímoty jako člověk vysílený trýznivou nemocí. Jednalo se mezi mocnostmi, a vyjednávalo. Markytáni z vojenských ležení obchodovali méně diplomaticky, zato jasněji. Hedina ze Slittriegu a několik dalších připojili k posádce, která držela Sovinec, neboť císařským nepřál válečný

vítr a Švédové měli v moci Olomouc, Uničov, Fulnek, Frýdlant a jiné pevnosti, dokud armádě královny Kristiny nebude vyplacena náhrada.

Hedinovi připadalo, že se v té šedivé a nevýnosné službě umrzí k smrti. A právě tak si byl jist, že na dalším tažení, bude-li jaké, si srazí vaz nebo jej potrefí něco podobně nezvratného: zvykl si na výhody neprůstřelné kůže natolik, že výrazně chápal její nedostatky. Vzpomněl si na nízké hory severozápadně od Sovince, před dvěma lety tudy projížděl s Wrangelem – úbočí oblá jako křivky ležícího děvčete, přehozená pestrým šátkem smíšeného lesa, zdobená stříbrnými stuhami bystřin.

Hedin ze Slittriegu, jenž se po celé čtyři roky dokázal vyhnout členství v Marodově bratrstvu a neubral ze své hrdosti, jednoho krásného dne na počátku jeseně dezertoval.

* * *

Zbojníkovo štěstí sedí s ním na koni, když je koník hbitý, čert ho nedohoní.

Mrtvému hradu ukrytému v orlických lesích se říkalo Velešov – při sousedských táčkách se tlachalo, že za dávných časů Mikoláš z Potštejna založil nevelkou pevnost, aby měl kde uložit prokleté, naloupené poklady z kořistných nájezdů.

Po letech vojny by žádnému nenapadlo propírat bláznivé pověsti. Z kraje zmizela víc než třetina usedlíků, ve vsích trčela jedna poustka vedle druhé: vyprázdněné statky, pole zarostlá pýrem. Nikdo si v tu nepořádnou válečnou dobu nevšiml zběha, co se zabydlil na temném zlověstném hradisku, v rozvalinách zbudoval přístřešek a začal si drobátko přilepšovat .

Velešov náležel k potštejnskému panství Václava Záruby z Hustířan, chráněnému nyní švédskou salvaquardiou před dalšími přepady a exekucemi. Urozeného pána zaneprázdnily starosti nejen skrz válku, která mu důkladně vyklepala truhlice a zpustošila majetky: soudil se s jezuity o dědictví po tchánovi. Trvalo dlouho, než si poskytl sluchu stížnostem potštejnského hejtmana Hendrycha Kyčovského, jenž pečoval o správu panských statků.

Od bohatce pokradeš! Obírat chudé nestojí za námahu a střelný prach, to Hedin ze Slittriegu znal z jedné i druhé strany. Mohl si, když hřešil na svou fextí kůži, dovolit samojediný zastavit kočár s oficírem, byť ho doprovázeli jízdní pacholci. Obral partiji císařských vojáků, kteří vyhryzali v nedalekých Slatinách válečné příspěvky. Odehnal tři krávy ze stáda pana Záruby – věděl, kde je přijatelně zpeněží.

Než mrazy položily přes hladinu Divoké Orlice závoj ledu, přibyli Hedinovi společníci. Jedinou dlaní těžko zatleskat: proč by nepřijal zběhlé soldáty, ztracence, bezdomovce, sedláky, kteří utekli vrchnosti a vojně? Uměl vést muže, za roky válčení získal obratnost v ústupech a lstivost v útocích. Drze napadali vojenské tlupy císařské i švédské, skupinky odtržené od sborů, zásobní vozy. Chránil je nepřístupný Velešov, jako by jim černý věhlas toho místa přivál štěstí. Jestliže někdo z nich při výpravě přesto padl nebo byl zraněn tak vážně, že by se neudržel v sedle

ani s pomocí, odvezli Hedinovi lapkové hlavu svého druha, aby je postižený neprozradil, ať už jazykem či podobou. Kdo příliš dlouho potkával smrt, tomu umírání zlhostejní.

Hedin už dávno nezahlédl lesní čarodějnici. Měsíční skvrnu jejího mlžného obličeje nahradila bledá tvář dívky ze vsi nesnadného názvu Krchleby. Potkával ji ve snách, drobnou a hubenou jako dítě, které vyrostlo ve strádání a smutku, s křehce půvabnými gesty, divoženku s velkýma temnýma očima a záplavou půlnočních vlasů – Tehdy se Hedinovi zdálo, že je příliš opuštěn. On, silný, nebojácný, nezranitelný, plakal touhou, ukryt v nočním sklepení velešovských zřícenin.

Regina, Rejna Ortova, žila u strýce, jenž v naději na brzký konec války se souhlasem vrchnosti zabral dva opuštěné lány. Ne, že by se mu pracovitá ženská ruka nehodila: neť by u něho mohla přebývat při dobrém zabezpečení až do stáří. Ale jí se zrovna musí zapálit kep pro cizáckého poběhlíka s ovčím kukučem, co jí podstrkuje blýskavé šmuky a pšeničný chleba. Mámí ji lichotkami v mizerné němčině – beztak jí holka nerozumí – a zpotvořenými drobty českých slov: už jen za to aby ho Zlej spral!

Než si starý Ort spočetl, jestli bude výhodnější vydat švédského fexta potštejnským mušketýrům, nebo najít šikulu, který by na lumpa dovedl ulít stříbrnou kulku, Rejna zmizela z domu. Ve sváteční sukni stoupala lesní pěšinou do vrchů. Netížilo ji ani věno, ani strach, ať už před temnými duchy Velešova, nebo před zbojnickou sebrankou. Když se z posedu v rozsoše vrby zhmotnila nepostřehnutelná stráž, Rejna se před lapkou zaklínala Hedinovým jménem jako zlatou kapradí.

V mrholivém dubnovém smrákání, uprostřed rozespalého lesa, jenž si teprve navlékal zelenou košili, strašily zdi Velešova jako sivá lebka na holi. U pilířů dávno zničených vrat stál mladý muž a mlčky na ni pohlížel, v očích všechny svíce světa. A zůstala s ním.

Zasypával ji klenoty, pro ni se odvažoval bláznivých výprav, zběsilých výpadů, příliš smělých lupů... Při krkolomných podnicích řídl houfec velešovských lapků; Rejna nepochybovala, že jeden se vždycky vrátí. Čím tenčí byla nit jejich osudu, tím více se propletla, k neoddělení – Matka. Ulrika. Zůstaly daleko; ale ztratit Rejnu by neunesl.

„Mám být nešťastná v tom cizím národu," namítala Rejna němčinou stejně kulhavou jako ta jeho, když se snažil spojit svou duši rozbitou tesklivou touhou a přemluvit ji k odchodu.

Nehádali se, třebaže se kolem nich ovíjely šedivé pavučiny z trouchnivých zdí Velešova. Ať si měli k vádě pádné důvody a hodlali je předestřít tomu druhému, nelze klást výčitky a pracně shledávat k spílání slova cizího jazyka, jež se ti v ústech zpitvoří jako zástup kašpárků: Hedin a Rejna se mohli ve sporu leda smát, nebo míjet jako slepci.

Hedinovi se znovu snívalo o Slittriegu. Za večerů viděl huldřin stín proplétat se mezi stromy, jejími přáteli. Pochopil, že čarodějnici bezděčně přenesl až na Velešov, že huldra saje ztracenou sílu ze srdce lesa. Hedin se teď často budil uprostřed noci. Hrdlo se mu úžilo úzkostí; Rejnina tvář matně svítila z pokrývek jako měsíc pod šlojířem mlhy, její pleť voněla bylinami, trpce a kořenitě. V ozvěně jeho zoufalství otevřela oči – zezlátly třpytem listoví.

Schylovalo se k míru mezi rozvaděnými národy a vládci, velešovským zbojníkům ubývalo příležitostí k lupu. Draze platili za živobytí, a co utržili zbraní, roztávalo v prázdných žaludcích, mizelo v kapsách těch, kteří lapky kryli. Kdybych našel rytířův poklad, přemítal Hedin, a utajil ho před svými lidmi, vrátil se do Slittriegu, vyplatil statek Toderů pro Ullu a naši matku. Směl bych zůstat tady – Zlaté mince zakopané v zemi prý hoří červeným ohníčkem, nad stříbrem tančí modravý plamen. Mizel na dlouhé hodiny a slídil po tajemném bohatství, vyzbrojen hadí kůží, černobýlem a třískou z hřbitovního kříže.

V čas adventu táhla švédská vojska mimo určené hradní posádky z Čech. Vyklízela zemi, a brala svůj úkol nanejvýš důkladně: až na dno truhlic, na holé mlaty a pusté chlévy. Touže dobou se pod rozvalinami Velešova objevila císařské vojsko. Válka skončila, nastal čas účtování, obnovy, úklidu zlořádů.

Lapkové bojovali zarputile, vždyť únik znamená volnost, a kdo přežije, znovu získá blahobyt.. Tržili smrt, jeden po druhém. Hedin mezi nimi scházel. Obloha zabřezla hutnými sněhovými mraky, ze zdí dávného hradu čišelo husté šero; drobné, mrštné dívce se v oparu přítmí zdařilo proklouznout z rojnice vojáků. Les duněl střelbou a výkřiky jako při bujném panském honu. V hluboké úžlabině pod hřebenem kopce, kde Rejna objevila svého muže, jen doznívalo vzdálené hřmění bouře a mezi Hedinovým širákem a palašem zabodnutým pod kořeny jilmu blikal chvějivý blankytný a purpurový plamínek.

Mladý Švéd hloubil jámu uprostřed kruhu z kousíčků hadí košilky, vláken pelyňku a štěpinek dřeva. Kopal stejně urputně, jako kdysi jeho matka sklízela Bonniersovo žito, mlčel a zatínal čelisti.

Rejna vykřikla, tak zaječí ženy ve zklamání a vzteklé žalosti – a hlas jí klesl a ztišil se, jako by šuměla vysoká ostřice. V ztemnělém hvozdu byly její líce bílé jako cár mlhy, oči zastřela noc. Hedin nepromluvil a nepřestával dobývat poklad. Jediná chyba, mžik zaváhání, a zemní duch smete bohatství do pekelných hlubin.

„Jsou mrtvé," šelestil Rejnin hlas nářečím, jaké muž ze Slittriegu neslyšel celá léta. „Tvá matka mi dala sebe a tebe, abych tě chránila, ale zapomněla na svou dceru, nepomyslela na ni – jsou pryč, pryč, obě. Nedávej jim klenoty. patří lesní půdě."

Klam, lež, mámení, odpovídal člověk v úžlabině doznívajícím výstřelům a huldřímu vzkazu, když neuvěřím, nestalo se to, vrátím se do Slittriegu. Zem skřípěla pod kovovým zobcem rýče.

Je obtížné postřehnout kroky, když hovoří kov, kámen a hlína, je nesnadné vyhnout se rozmachu pažby, když se arkebuza promění v kyj, zatímco mysl bloudí vánicí. Těžké dřevo zadunělo o Hedinův týl, barevný ohýnek zasršel a zhasl. Císařští rejtaři s tasenými meči se vrhli jeden k jámě, do níž se hroutil dopadený zbojník, druhý k děvčeti. Rejna se otřásla jak po závanu ledového deště. V příští okamžik držela Hedinův palaš a tak, jak tolikrát vídala velešovské lapky, zaútočila proti soldátovi. Uhnul zpět a stiskl lučík pistole.

Hedin se vymrštil jako želízko zavíráku. Bolestí zpola bez sebe švihl rýčem a popaměti napálil plochou nástroje chlapíka proti sobě přes přilbu. Napřažená zbraň poklesla. Švéd přetočil násadu v pěsti a krátkým obloukem sekl hranou rýče do paží nekrytých kyrysem, zleva a zprava – vlhce tlumené nárazy a kvílení. Zbylý z vojáků vypálil z druhé hlavně, mířil k soupeřovým očím; přitom vyrazil čepelí s týmž záměrem. Kulka zazvonila o střelhbitě nastavený štít rýče, prorazila ho a neškodně uhodila Hedina do lícní kosti. Mladý Švéd upustil rýč, odskočil stranou a dlaní strhl ostří meče. Drapl muže za levé zápěstí, kopl ho do rozkroku a vykroutil mu jílec z chabnoucích prstů, aby jej použil sám. Rudý šál zastřel zbytky magického kruhu.

Hedin poklekl vedle dívky, schoulené pod kořeny jilmu. Už nebyla ústy huldry, nebyla ani Rejnou. Nebyla nikým. Šedivé nebe ronilo první sníh. Hedina roztřásala zimnice, hlava mu třeštila jako tehdy za noci přízraků. „Ďas vezmi fextí kůži!" řekl chraptivě komusi v bíle vířícím povětří. „Směním kouzlo za hodinu jejího života, za jedinou chviličku."

Pomalu se postavil na nohy, nejistá dlaň zatápala, zavadila o prut ostružiní. Z roztržené pokožky prýštila krev, sladkoslaná a teplá. Vločky vířily, vzlétaly a klesaly, a pod jejich doteky se zdálo, že se Rejniny řasy zachvívají. Vánice houstla a čerstvou návějí se k severozápadu táhla hluboká stopa dvou škorní.

Procitnutí

Jiří Buchta

Fialový drak se jako blesk snesl z oblohy a vzápětí za ním se vrhl jeho červený stín. Jejich let byl tak rychlý, že na sítnici oka po nich zůstávala světle fialová stopa. Blízko u země se na krátkou chvíli rozdělili, aby se vzápětí vrhli střemhlav na sebe. Fialový drak se bil jako amokem ovládaná bestie, jeho drápy trhaly samotný vzduch na cáry a jeho tlama dštila dech plný jedu a kyseliny. Ale stejně nevyhrával, neboť červený drak hbitě uhýbal každému jeho úderu a každou příležitost k protiútoku úspěšně využíval. Brzy se fialové šupiny zbarvily hustou rudou krví a svaly pod nimi začaly ochabovat. Ještě poslední zoufalý výpad, paráty neškodně zachřestily o soupeřův pancíř na hřbetě, a pak už jen zděšení střídající údiv ve zlých očích a pád. Červený drak zakroužil nad místem svého vítězství a z hrdla se mu vydral oslavný křik. Dlouhý, táhlý řev.

„Ehm, Vaše božstvo," ozval se hluboký, ponurý hlas. Zyl zamrkal a rychle se snažil uvědomit si, kde je. Bylo tu chladno. Ovšemže, vždyť vysoko v horách ještě zuřily vánice a jejich ledový dech pronikal až ke kořenům hor. Teď sedí hluboko v Tisíci jeskyních, na svém trůně, a patrně se právě probudil ze snu. Z nádherného snu. Svou urostlou postavu zachumlal do huňaté kožešiny, jako nějaký stařec snažící se ve svém umírajícím těle udržet poslední zbytky života.

Hlas se ozval znovu: „Dorazil posel ze Země nářků."

„Ať vejde," odvětil Zyl a musel se hodně soustředit, aby to znělo rozhodně. Spánek zdá se nad ním ještě neztratil všechnu moc.

Dveře do sálu se otevřely a malá postava rázným krokem začala ukrajovat vzdálenost k trůnu. Zyl si ji prohlížel a hlavou se mu honily myšlenky.

Zpráva ze Země nářků. O nepokojích mezi skřety. Nebo možná něco o samotném Kharovi. Ne, ten je bezpečně uvězněn ve Stínovém světě. Bez svého obrazu duše se neodváží prolomit stěny svého vězení. Je příliš zbabělý, nechce nic riskovat. A jeho obraz duše, ten je dávno ztracen. Ano, tak to bude. Zpráva o nových konvertitech, kteří se rozhodli, správně, následovat mne, nositele Kalichu sedmi duší. Jste vítáni, bratři.

Zyl ještě párkrát zamrkal a promnul si oči, ale ospalost ne a ne ustoupit. Musel dokonce potlačit zívnutí. Mezitím skřet došel až pod trůn, padl na tvář, jak předepisovaly svaté svitky, a setrval v této nepohodlné poloze více než minutu. Teprve potom se odvážil pomalu vstát a váhavým krokem vystoupat až k Zylovi. Ale když odevzdával zprávu, jeho ruka byla pevná. Božský vládce před jeho očima rozložil pergamen a začetl se do něj.

Drrughův oddíl se plížil lesem, neviditelný pro své okolí. Dnes měla přijít jeho velká chvíle, kdy provede poslední výzvědy v nepřátelském území a odhalí nejslabší body obrany. Jako stíny se míhaly skřetí stopaři od stromu ke stromu až k velkému srázu. Tam se zastavili a dlouhou dobu, snad hodinu, pozorovaly krajinu před sebou a pod sebou. Na Drrughově tváři se objevil úsměv. Našel, co hledal. Nechráněné místo, slabý oddíl na stráži v chatrném opevnění. Zítra Zylovy armády jako moře zaplaví Zemi nářků a do týdne padne Kharův palác.

Boj byl krátký a krutý. Přesně, jak to skřeti mají rádi. Bez zbytečných fines a hrdinských výkonů, jen čistá a poctivá řezničina. Obránci se nezmohli ani na vyslání poplašného signálu do vnitrozemí. Teď už Kharovu říši od pádu nic nezachrání, velký vůdce je pryč a jeho regenti právě ztrácejí kontrolu nad svým územím. Tisíce dusajících nohou rozechvívají půdu, která je dychtivá po změně. Chce jediného pravého vládce, nejmocnějšího z drakolidí, chce Zyla. Bledá zář Modrého měsíce souzní s chladnou nocí a dává celému dění nádech nadpřirozena. Vlčí jezdci vyjí spolu se svými zvířaty a vyrážejí na lov.

Jen šest dnů trvalo, než Zylovy síly dorazily k Kharovu paláci. Mnoho skřetů se jim vzdalo, ostatní teď ožírají mrchožrouti. V paměti nezůstalo mnoho z předcházejících hodin, okamžiky těžkého spánku střídá jen dlouhá, monotónní cesta překonávaná v neustálém klusu, a záblesky šavlí míhajících se proti potemnělé obloze. Konec už se blíží, vítězství je na dosah. Brány se otevírají a v čele vzdávajících se vychází Lien. Z hrdla vůdce útočníků se dere smích, vítězný, oslavný a uvolňující smích.

„Ehm, Vaše božstvo," ozval se hluboký, ponurý hlas. Zyl zamrkal a rychle se snažil uvědomit si, kde je. Bylo tu chladno. Ovšemže, vždyť vysoko v horách ještě zuřily vánice a jejich ledový dech pronikal až ke kořenům hor. Teď sedí hluboko v Tisíci jeskyních, na svém... Počkat, tohle už se přece stalo, vždyť... Když se probouzel z toho nádherného snu... Mimoděk si přitáhl huňatou kožešinu a z hloubi mysli mu vytanul obraz umírajícího starce. Musel to být nějaký sen.

Hlas se ozval znovu: „Dorazil posel ze Země nářků."

„Ať vejde," odvětil Zyl a v hlase mu zazněl podtón únavy. Spánek zdá se nad ním ještě neztratil všechnu moc.

Dveře do sálu se otevřely a malá postava rázným krokem začala ukrajovat vzdálenost k trůnu. Zyl si ji prohlížel a hlavou se mu honily myšlenky.

Zpráva ze Země nářků. Od mých agentů v Kharově zemi. Měli zasít semena pochybností, ukázat skřetům zář pravé víry. Dokud je jejich pán uvězněn ve Stínovém světě, dokud se jeho moci můžu vysmívat. Možná se Kharův obraz duše nadobro ztratil, spálil ho žhavý oheň z nitra Asterionu nebo ho rozbili Arvedané. Bez něj se neodváží prolomit stěny svého vězení. Je příliš zbabělý, nechce nic riskovat. Ano, tak to bude. Zpráva o dalších duších, které se rozhodly sloužit nositeli Kalichu sedmi duší, mocnému Zylovi. Vítejte zpět na pravé stezce, bratři.

Zyl ještě párkrát zamrkal a promnul si oči, ale ospalost ne a ne ustoupit. Musel dokonce potlačit zívnutí. Mezitím skřet došel až pod trůn, padl na tvář, jak předepisovaly svaté svitky, a setrval v této nepohodlné poloze více než minutu. Teprve potom se odvážil pomalu vstát a váhavým krokem vystoupat až k Zylovi. Ale když odevzdával zprávu, jeho ruka se trochu třásla. Božský vládce před jeho očima rozložil pergamen a začetl se do něj.

„Zatraceně," zahřímal svým velitelským hlasem a otočil se ke svým velitelům, „co to znamená, že nemáme dost sil, abychom je rozdrtili? Khar už přece není, celá staletí je pryč. Prohrál bitvu, kterou si ti usmrkaní králové na severu dovolili nazvat Konečnou. Všichni mí bratři od něj odešli, jen ten hlupák Lien je mu i nadále věrný. Kdy mám porazit jeho říši, když ne teď?"

„Vaše božstvo," pronesl klidným hlasem jeden ze skřetů, „mají pořád příliš silné opevnění a jejich hranice nepřetržitě stráží silné jednotky. Jakmile se pokusíme o průlom, spustí poplach, semknou se kolem nás a do měsíce nebude nikdo z nás naživu."

„Zatraceně," zaklel znovu Zyl, „přece nejsou nezranitelní, musí mít slabé místo."

„Ano, jedno takové je," řekl skřet úplně vzadu, s kápí přes hlavu a sepnutýma rukama.

Všichni přítomní se na něj podívali a velitelé kolem něj mimoděk ustoupili o krok dozadu.

„Malá skupinka našich nejlepších assassinů by mohla, teoreticky, proklouznout řetězem hraničních hlídek, infiltrovat obranné jednotky a dostat se do Kharova paláce. Tam by, teoreticky, mohla ve vhodnou chvíli paralyzovat velící centrum včetně Liena a počkat na posily ze vzduchu. Dalšího dne by už v Zemi nářků nevládl Khar, ale vy, vaše božstvo. Jsou zde jisté rizikové faktory, to nepopírám, ale celá akce je proveditelná."

Místností se rozhostilo ticho, které přerušil až Zylův smích.

„Tvůj nápad se mi líbí Harghare, smělý a chytrý," řekl a rozesmál se ještě víc.

Jako vánek proklouzli assassini do Země nářků, nikdo si jich nevšiml, jako by bylo přirozené, že tudy procházejí. V jednom okamžiku se krčili za stromy, v dru-

hém už pochodovali ve skřetím oddílu do paláce. A pak už se jen blýskaly jejich dýky, když přišla smluvená noc. Strach obešel celý Kharův palác, některá srdce jenom sevřel, jiná pevně stiskl. Jak noční můry na světlo se slétli Zylovi vojáci nesení na křídlech draků a vyveren. A mezi nimi božský imperátor, mocný vládce všech skřetů. Když kráčel do poradní místnosti, kde jeho assassini hlídali Liena a další velitele, usmíval se pro sebe. Shovívavým úsměvem vítěze, který si může dovolit darovat život svým nepřátelům.

„Ehm, Vaše božstvo," ozval se hluboký, ponurý hlas. Zyl zamrkal a rychle se snažil uvědomit si, kde je. Bylo tu chladno. Ovšemže, vždyť vysoko v horách... Moment, to přece... Na tváři jej zastudil ledový dech vánic pronikající z povrchu až ke kořenům hor. Snažil se zatřepat hlavou plnou zmatku a zavrtěl se přitom na svém trůně. Z ramene mu sklouzla huňatá kožešina, do níž byl zachumlán, a když jím projela vlna chladu, připadal si bezmocný jako nějaký stařec s posledními zbytky života. Jen těžce se probouzel ze snu. Z nádherného snu.

Hlas se ozval znovu: „Dorazil posel ze Země nářků."

„Ať vejde," odvětil Zyl a jeho hlas zněl unaveně. Zbytky spánku nad ním ještě měly jakousi moc.

Dveře do sálu se otevřely a malá postava rázným krokem začala ukrajovat vzdálenost k trůnu. Zyl si ji prohlížel a neuniklo mu, že se trochu chvěje. Hlavou se mu honily myšlenky.

Zpráva ze Země nářků. Musí to být něco důležitého, protože je velmi riskantní ji bezpečně přinést a neupoutat pozornost Kharových nočních stínů. Ještěže Khar je bezpečně uvězněn ve Stínovém světě. Jakmile se osvobodí, bude chtít vrátit, co mu patří. A nebude se ptát na svolení. Jeho ruka palcem zamáčkne každého, kdo se od něj odvrátil. Ale bez svého obrazu duše se nikdy neodváží prolomit stěny svého vězení, a ten je přece ztracen. Musí být. Ano, jistě. Já zatím ovládnu skřetí říše, sjednotím je pod jedinou korouhví a povedu ke ztracené slávě. Pojďte ke mně, bratři, rád vás uvítám.

Zyl ještě párkrát zamrkal a promnul si oči, ale ospalost ne a ne ustoupit. Musel dokonce potlačit zívnutí. Mezitím skřet došel až pod trůn, padl na tvář, jak předepisovaly svaté svitky, a setrval v této nepohodlné poloze více než minutu. Teprve potom se odvážil pomalu vstát a váhavým krokem vystoupat až k Zylovi. Ale když odevzdával zprávu, jeho ruka se třásla strachem. Božský vládce před jeho očima rozložil pergamen a nahlédl se do něj. A i jemu se začaly třást ruce. Jeho oči stále bloudily po těch třech slovech a jeho mozek je nebyl sto přijmout.

Khar se vrátil.

Marně se snažil Zyl další hodiny probudit z této noční můry.

Mýty v proměnách věků

dokončení

David Zbíral

Dostáváme se k přelomu pravěku a **starověku**. Nechme teď stranou pokusy o nalezení historického data, kdy se starověk počíná, neboť pro naše účely bude jistě výhodnější vymezit starověk jako určitý kulturní typ. Velmi obecně můžeme tvrdit, že starověk začíná tam, kde se objevuje město.

Těžší už je najít konec starověku. V Evropě by se snad dalo za tento zlomový bod považovat rozdělení Římské říše na východní a západní, což je ve shodě s chronologickým členěním, ale výjimek z tohoto pravidla je mnoho (především odlehlé oblasti jako Skandinávie či pobaltská oblast). Přesnější by možná bylo pokládat za přechod ke středověku moment, kdy ta která kultura přijala křesťanství, neboť podobná kolektivní konverze vždy znamená radikální proměnu paradigmatu.

V těch oblastech Střední a Jižní Ameriky, kde se starověk vůbec objevil, jej uzavřela conquista. U ostatních částí světa je to poněkud složitější. Zde čtenáře odkazuji na jeho vlastní úsudek. Lze samozřejmě uvažovat i o tom, že v některých kulturách na starověk navázala přímo nová doba (např. v některých himálajských státech, které se až ve 20. století otevřely Západu).

Starověká mytologie je nesmírně širokým a rozmanitým polem studia. Zde vyjmenuji jen některé mytické systémy a pokusím se je v krátkosti charakterizovat.

Egyptská mytologie je velice konzistentním, ale zároveň různorodým systémem. Známe například několik různých egyptských mýtů o vzniku světa, jež byly vázané na jednotlivá centra náboženského života, přesto však nemůžeme tvrdit, že by egyptská mytologie byla zcela roztříštěná na řadu lokálních tradic. Základními jednotícími prvky jsou především víra v božskost faraona a orientace na posmrtný život. Faraon představuje garanta morálního, sociálního a vposledku i kosmického řádu; proto je jeho smrt vnímána jako moment destabilizace, kdy se svět Egypťanů zachvívá v základech a kdy je kosmos, řád, ohrožen chaosem.

V tzv. *Textech pyramid*, orientovaných na faraona, a pozdějších *Textech rakví*, jež byly umisťovány i do hrobů obyčejných Egypťanů, najdeme propracované představy o posmrtném životě. Všelijak doplněnými a upravenými kompilacemi těchto textů jsou proslulé knihy mrtvých.

Zajímavým momentem ve vývoji egyptské mytologie je tzv. Achnatonova reforma, uskutečněná ve 14. stol. př. n. l. faraonem Amenhotepem IV. (jenž se přejmenoval na Achnatona). Achnaton zavedl uctívání Atona, zosobněného slunečním kotoučem; reforma nese mnohé znaky monoteismu. Po Achnatonově smrti došlo k obnově kultu boha Amona a Aton byl zapomenut.

Mezopotámská mytologie kladla značný důraz na nebeská božstva. Mezopotámští bohové byli uspořádáni do rozvětveného panteonu, který měl různé místní varianty. Většinou se tu objevoval nějaký nebeský bůh, který byl formálně vládcem bohů, ale výkonnou moc svěřil některému atmosférickému bohu mladší generace (sumerský Enlil, asyrský Aššur, babylónský Marduk).

Klíčovým prvkem mezopotámského náboženství byl mýtus o bohyni plodnosti a jejím partnerovi, vegetačním bohu, který sestupuje do podsvětí (chápaného obyvateli Mezopotámie jako temné, bezútěšné místo), aby posléze vstal z mrtvých (Inanna a Dumuzi, Ištar a Tammúz). Z mezopotámské oblasti také pochází známý *Epos o Gilgamešovi*.

Mezopotámská mytologie má některé styčné body s mytologií syropalestinskou a chetitskou, které tu pomineme.

Čínská mytologie je velmi speciální doménou, jejíž studium předpokládá schopnost odhlédnout od paradigmat naší vlastní kultury a proniknout do symboliky mytického systému vytvořeného zcela jinou mentalitou. Typickým rysem čínského náboženství je rozvinutá mytologie týkající se duchů předků a rovněž představa prabytosti Pchan-ku, obra, jenž vznikl v kosmickém vejci a z jehož těla se později vytvořil svět. Velkou roli v mýtech hrají též legendární císaři, kteří jsou chápáni jako kulturní hrdinové a kterým jsou připisovány nejrůznější vynálezy.

Japonská mytologie staví na zvláštním pojetí božství. Bohové jsou nazýváni *kami*. Tento termín je nutné chápat spíše jako označení vlastnosti, božskosti; použí-

vá se obecně pro věci a osoby, které jsou něčím neobyčejné. Japonská mytologie odvozovala původ císařů od sluneční bohyně Amaterasu.

Indoevropská mytologie je jakousi společnou základnou mýtů všech indoevropských etnik. Její prvky najdeme jak u Slovanů, Baltů, Keltů a Germánů, tak např. u Indů, Řeků či Římanů. Její základní prvek představuje tzv. trojčlenná indoevropská ideologie (Dumézil), tj. rozdělení společnosti na kněžskou vrstvu, válečnickou vrstvu a vrstvu obchodníků, řemeslníků a zemědělců; tato dělba práce se projevuje i v oblasti panteonu. Zřetelné ozvuky trojčlenné indoevropské ideologie můžeme pozorovat nejen v mýtech rozličných indoevropských národů nebo v kastovním systému, ale i v Platónově filosofii či stavovském rozdělení středověké společnosti na území Evropy.

Řecká mytologie je obecně známa. Proto se jí nebudu podrobněji věnovat; postačí zmínit, že se v ní relativně rychle oslabilo působení indoevropského dědictví a projevily se vlivy mínójské kultury a mytických systémů Malé Asie.

V centru zájmu je ve starších obdobích olympský panteon. Postupem času docházelo k jisté profanaci tradičního pojetí olympských bohů, jež vrcholí v období helénismu, kdy byl profil některých božstev či jejich status v náboženském životě výrazně přeznačen (Démétér, Dionýsos) a kdy byla přejímána božstva jiných kultur (egyptská Isis, syrská Atargatis, frýžská Kybelé…). Oficiální kult přestává Řeky v období helénismu uspokojovat; obracejí se k mystériím, tedy esoterickým kultovním obřadům, které zasvěcenci umožňují účast na mýtu o bohu, který sestupuje do podsvětí a následně vstává z mrtvých, a tak mu otvírají cestu k nesmrtelnosti (resp. znovuzrození). Tatáž tendence se projeví i v Římě (mystéria Neporazitelného Slunce, Mithrova mystéria…); nakonec tam zvítězí křesťanství, které se sice v některých ohledech výrazně podobá mysterijním náboženstvím, ale co do duchovní náplně se od nich naopak zřetelně odlišuje, především velkým důrazem na etický moment.

Římská mytologie pramení ze tří základních zdrojů: společné indoevropské mytologie, etruské mytologie a řecké mytologie. Řecké mýty římská kultura s oblibou přejímala a jejich protagonisty ztotožňovala s vlastními bohy a hrdiny (Zeus – Jupiter, Héra – Juno, Artemis – Diana…).

Indická mytologie představuje – zvláště díky zcela minimální snaze o normativnost mytické tradice – jeden z vůbec nejbohatších systémů. Některé lokální tradice vážící se k poutním místům zůstávají například dodnes nezmapované.

Ve védském období jsou patrné silné ozvuky indoevropské mytologie, ale již zde se objevují první náznaky filosofických úvah. Během období bráhman se rozvíjely především obětní hymny; věřící měli za to, že přesně provedený rituál zajišťuje stabilitu kosmu. V době upanišad se projevilo jisté znechucení dosavadním ceremonialismem a obrat k metafyzické spekulaci. Za samotný hinduismus [11] lze ale považovat až to, co je především odkazem velkých indických eposů *Mahábhárata*

a *Rámájana* a oblíbených mytologických textů zvaných purány. Zřetelně zde nabývají na významu především dvě božstva, Višnu a Šiva. Specifickým rozměrem indického ducha je rovněž rozšířený kult Mahádéví, tj. Velké bohyně (též pod jmény a přízvisky Párvatí, Dévi, Bhavání, Džaganmáta, Kálí, Durga...).

Během období upanišad se v Indii od tradičního náboženství emancipoval *buddhismus*, původně zaměřený spíše nemytologicky. V pozdějších etapách vývoje nicméně do buddhismu (především severního, mahájánového) proniklo mnoho původně nebuddhistických mytických představ. Kromě toho byl život Buddhy Šákjamuniho opředen řadou legend. Oblíbené jsou především džátaky, mytologické texty o Buddhových předchozích životech.

Přibližně v téže době, kdy se utvářel buddhismus a filosofie období upanišad, došlo k nebývalému paradigmatickému posunu i v jiných částech světa. Mnoho lidí se zčásti odvrátilo od tradičních, silně mytologických systémů a přiklonilo se ke zcela novému způsobu nazírání světa. Tato osová doba (Jaspers) – zhruba od 8. do 5. stol. př. n. l. – dala zrod tzv. náboženstvím etického zlomu (Heller): buddhismu, džinismu, náboženství období upanišad, konfucianismu, taoismu, v židovské oblasti pak náboženství proroků, v oblasti íránské zoroastrismu (učení proroka Zarathuštry)... Velmi obecně je možno říci, že etická náboženství nahrazují vědomí mytické osudovosti vědomím osobní etické zodpovědnosti. Připomeňme, že právě v tomto období vzniká rovněž řecká filosofie.

I v *judaismu* hrají mýty a legendy velkou roli. Příběh o stvoření světa a člověka, o pobytu prvních lidí v ráji a o jejich následném vyhnání je všeobecně znám, stejně tak i báje o potopě, která má své předstupně v mezopotámských náboženstvích (zmiňuje ji např. *Epos o Gilgamešovi*). Kromě velkých biblických mýtů existuje v židovském prostředí nepřeberné množství drobnějších legend a anekdotických příběhů.

Na judaismus organicky navazuje *křesťanství*, které přebírá mytický systém hebrejské bible a samo jej doplňuje dalšími texty, jejichž středobodem je mýtus o spasitelském bohu, který umírá a opět vstává z mrtvých. Je třeba neztrácet ze zřetele, že ač mýtus o smrti a vzkříšení Ježíše Krista zřejmě s blízkovýchodními bájemi o umírajícím a zmrtvýchvstávajícím bohu vegetace a s mýtem „obětního beránka" (zvíře či otrok, na nějž jsou vloženy hříchy celé obce a který je vyhnán či rituálně usmrcen) zčásti souvisí, není z nich beze zbytku vysvětlitelný.

Pád jeruzalémského chrámu v roce 70 n. l. otřásl nejen světem židů, ale i světem křesťanů, neboť ti se zpočátku většinou rekrutovali právě z židů (a nadále se za pravověrné židy pokládali) či z tzv. bohabojných, kteří se zajímali o dění kolem synagogy, ale nebyli přímo vyznavači židovského náboženství. Především zásluhou Pavla z Tarsu se křesťanství dokázalo rychle přeorientovat z otřeseného židovského prostředí na helénistický svět, kde po několika staletích působení zvítězilo nad ostatními náboženstvími.

Spolu s křesťanstvím se vyvíjel i *gnosticismus*, odvolávající se na tajné učení, jež údajně předal úzkému okruhu vyvolených Ježíš Kristus; v gnosticismu se projevují silné vlivy platónismu a pythagoreismu, ale také vlivy východní. Gnosticismus je charakteristický ontologickým dualismem mezi principem světla a temnoty, mezi duchem a hmotou. Staví obvykle na koncepci zlého demiurga, který tvoří hmotný svět, aby uvěznil částečky světla a zamezil jim v návratu do říše světla, k Bohu. Gnostické učení je ortodoxním proudem křesťanství pokládáno za heretické.

Islám je náboženstvím, které sice mýtům příliš nepřálo, ale přesto do něj pronikly některé předislámské mytické koncepce; jako příklad lze uvést džiny či vyprávění o cestě Muhammada do nebe, kde převzal text *Koránu*.

Morfologicky patří ke starověké mytologii i mytologie aztécká, incká a mayská.

Aztécká mytologie klade velký důraz na souvztažnost kosmu a lidského těla. U Aztéků byl velmi oblíben hrdinský cyklus o Topilzinu Quetzalcóatlovi. V souvislosti s aztéckou mytologií zmiňme krvavé lidské oběti; jeden typ oběti probíhal kvůli víře, že zanedbání tohoto rituálu by mělo za následek zastavení běhu slunce.

Jedním ze základních momentů, na které se orientovala *incká mytologie*, byla posvátná funkce Inky, vládce, jenž byl pokládán za syna slunečního boha Inti. Inti představoval hlavní státní božstvo Inků. Jemu jako kněžky sloužily v Chrámu Slunce v Cuzcu mladé dívky nazývané Panny Slunce. Dalším důležitým prvkem inckého náboženství byl kult předků a velký počet svátků.

Mayská mytologie se vyznačuje rozvětveným panteonem; jedním z nejdůležitějších bohů je Kukulcán, Opeřený had, vystupující ve funkci kulturního hrdiny. Mayové měli velmi propracované pojetí času. Xibalba, mayské podsvětí, bylo obávaným místem, kde si mrtví odpykávají své viny. Teprve po očištění mohou vstoupit do rajského světa. Základním mytologickým textem starých Mayů je *Popol Vuh*.

Přejděme nyní ke **středověku v Evropě**, jehož počátek je konvenčně kladen do období pádu Římské říše pod náporem barbarských kmenů.

V raném středověku se křesťanství rychle šířilo mezi Germány, Slovany a dalšími národy. [12] Celé kmeny přijímaly křest; některé dobrovolně, jiné byly poraženy křesťanskými králi a neměly na vybranou. Do křesťanství začínaly pomalu ale jistě pronikat některé germánské prvky.

Zmiňme alespoň dvě konkrétní podoby, kterých mýtus evropského středověku nabyl. Jedná se zejména o legendu v původním slova smyslu, tedy o příběh ze života svatého, popřípadě o vylíčení nějakého zázraku, který se měl udát na jeho přímluvu. Těchto legend existují bez nadsázky tisíce. Příkladem, který by snad mohl být čtenáři znám, jsou dobrodružství svatého Jiří, rytíře žijícího údajně za časů úpadku Římského impéria. V tomto případě se ovšem nejedná o legendu zcela

typickou; představuje tvůrčí syntézu křesťanských a předkřesťanských prvků (sv. Jiří jako vítěz nad drakem).

Dalším významným mytickým cyklem středověku je vyprávění o hledání Grálu a artušovská mytologie vůbec. Mytologéma Grálu a jeho hledání má zřejmě tři hlavní kořeny: keltský cyklus o pátrání po kotli hojnosti, hermeticko-gnostickou ideu kratéru (poháru) naplněného Intelektem, v němž je pravý duchovní člověk pokřtěn a osvobozuje se z područí hmoty, a konečně křesťanství, kde nacházíme jednak kanonickou zmínku o kalichu, z něhož dá Ježíš učedníkům pít při Poslední večeři, jednak lidovou představu bez opory v kánonu, podle které Josef z Arimatie stojící pod křížem zachytil do poháru prýštící Kristovu krev, jež je schopna zázračně obnovit duchovní sílu. Zajímavé je též vyprávění o souboji sira Gawaina a Zeleného rytíře, v jehož postavě se reaktualizují předkřesťanské vegetační mýty.

V evropském středověku se objevuje potřeba vypořádat se nějakým způsobem s antickými bájemi, a to aniž by bylo nutné se jich vzdát. Pokusme se tento problém krátce rozebrat.

Co se děje s mýtem, kterému se přestane věřit? Pokud je to možné a přirozené, zmizí v propadlišti dějin. Kultura, ze které dané mýty vzešly, je prostě nahradí novými. Je-li ale příslušná báje nadále oblíbená (většinou pro svou estetickou hodnotu), nicméně ji nelze vnímat jinak než jako protiřečící novému náhledu, je třeba se s ní vypořádat jinak než prostým nezájmem. Jednou z možností je alegorizace.

Naše doba se vyznačuje neblahým zmatením pojmů symbol a alegorie. Tyto termíny jsou vnímány jako povýtce synonymní. Je však nutno poukázat na propastný rozdíl symbolu a alegorie, který spočívá v tom, že symbol představuje cosi, co nelze v dané situaci adekvátně vyjádřit řečí pojmů bez drastického ochuzení významu, kdežto alegorie je to, co je možné na daném vývojovém stupni a v dané kultuře pojmově uchopit, ale z nějakého důvodu je obsah sdělení *záměrně* zahalen do hávu jinotaje (například za účelem konkretizace, získání pozornosti posluchačů, zastření významu těm, kdo jej nemají pochopit, apod.).

Ve středověku byla alegorizace oblíbenou praxí. Pro ilustraci jedno středověké alegorické chápání uvedu. Apollón, jeden z nejméně problematických antických bohů, byl mysliteli křesťanského středověku – jakožto Světlonoš (Lucifer) – pokládán za ďábla. Mýtus o pronásledování nymfy Dafné Apollónem tedy středověk chápal jako alegorii pronásledování duše ďáblem. Nedávno jsem s hrůzou zjistil, že chápání Apollóna jako Satana dodnes přetrvává u některých zaostalejších autorů (Josef Pejřimovský, *Náboženství. Původ, zkoumání, srovnávání*).

Jen pro úplnost zmiňme, že homérsko-hésiodovské mýty alegorizovali už antičtí filosofové, především stoici.

Díky spolupůsobení mnoha příčin (objevné plavby a následná konfrontace s jinými kulturami, nové astronomické poznatky, reformace...) došlo k nástupu **novověku**. V renesanci ještě byl mýtus jako takový respektován, ať už mluvíme o mýtu křesťanském nebo např. o snahách velkého hermetika Giordana Bruna o urychlení jím předpovězené renesance staroegyptského náboženství (což ironií osudu nijak nezabránilo tomu, aby se později stal oblíbeným mučedníkem ateismu).

Osvícenství, s nímž šla ruku v ruce idea lidských práv a moderní pojetí demokratického státu, má i své stinné stránky; jednou z nich je právě změna, které v osvícenství doznal náhled na mýtus. Osvícenci nadměrně glorifikovali lidský rozum a poznání na úkor intuice a představivosti.

Velkolepým návratem k mýtu se stal romantismus; autoři tohoto období se začali mj. zajímat o předkřesťanské báje a pověsti a integrovali jejich prvky do svých děl. Nedokázali si však udržet publikum nadlouho; romantismus byl brzy nahrazen realismem v umění i v myšlení.

I ve **dvacátém století** vznikaly a udržovaly se mýty. Staly se ovšem záležitostí užšího okruhu lidí. Vždyť i mnohá velká náboženství nastoupila na cestu umírněnější, symbolické interpretace mýtů. Moderní člověk totiž povětšinou nedokáže přijmout, že u mýtu je nutné posuzovat jeho *vnitřní* pravdivost, nikoli vnější.

Zvláště v poslední době je jasně patrný nárůst zájmu o spiritualitu, včetně mýtu a náboženství. Zmiňme alespoň několik velikánů, kteří se zasloužili o rehabilitaci mýtu. Jde především o C. G. Junga a jeho školu, K. Kerényiho, M. Eliada, J. Campbella a další badatele na poli mytologie, religionistiky či psychologie.

Než některé moderní mýty vyjmenuji, dovolím si několik obecných poznámek. Především je nutno říci, že ne vždy se moderním mýtům věří „doopravdy". Víra je často omezena pouze na určitý ohraničený časový úsek (např. na čas sledování hororu a okamžiky bezprostředně následující). Též se nezřídka objevuje spíše *touha věřit* než víra samotná. Další charakteristikou moderní mytologie je minimální vázanost na rituál (v mnoha případech rituál zcela chybí).

V dalším textu výběrově naznačím, co by se dalo považovat za novodobý mýtus. K vnější pravdivosti se nebudu vyjadřovat, neboť otázka „pravdivosti", „správnosti" daného náboženského faktu naprosto nepatří do religionistického diskursu.

Dodnes u mnoha lidí přetrvává víra v nemrtvé (duchové zesnulých, upíři), jež je poměrně přesvědčivě doložena už v paleolitu. Velmi zajímavé je též mytologéma mrtvých, kteří vstávají ze svých hrobů a trestají nenechavé Západaňany za to, že se odvážili rušit jejich klidný spánek v pyramidách či na pohřebištích.

Oblíbeným mytickým tvorem dneška je yetti či lochneska a její méně proslulé sestřičky po celém světě. Neměli bychom rovněž opomenout mýtus o přízraku dívky a automobilistovi, který v základních rysech vypadá takto: automobilista jede v noci

nebo navečer autem po odlehlé cestě či v takovou hodinu, že na silnici kromě něj nikdo není. Obvykle prší nebo dokonce zuří bouře. Automobilista spatří u silnice stát krásnou dívku. Zastaví a nechá ji nastoupit. Hovoří s ní. Ona jej prosí, aby ji zavezl domů. Automobilista přijede k domu, který označila, a protože dívka nemá klíče, zazvoní. Otevře mu některý z jejích rodičů a sdělí mu, že se jeho dcera před nedávnem zabila na tom místě, kde automobilista dívce zastavil. Automobilista se po dívce otočí, ale ona zmizela a nikde není k nalezení – jednalo se o přízrak.

Strukturovaný a do hloubky propracovaný moderní mytický cyklus o mimozemšťanech je jedním z vůbec nejvýznamnějších. Mimozemšťané přebírají roli kulturních hrdinů, kteří kdysi navštívili naši planetu a předali lidem znalosti a dovednosti, bez nichž by byla civilizace nemyslitelná; přebírají i roli andělů či přímo bohů, kteří nás nabádají, abychom zastavili války a ničení Země, ba dokonce roli démonů, kteří nás unášejí do svých vesmírných korábů a zkoumají nás supermoderními přístroji, aby mohli vyvinout smrtící zbraň, kterou zničí lidstvo, či technologii, kterou by z lidí udělali poslušné roboty.

S mytickými archetypy se často setkáváme v literatuře. Velmi silná je tato tendence zejména v lidovém románu, v magickém realismu a – jak už čtenář asi tuší – ve fantasy. Ta se bezděčně stala žánrem zcela klíčovým, neboť těm, kdo jí umí naslouchat, dovoluje překonat propast, kterou jsme vložili mezi sebe a mýtus. Fantasy, tento projev „nostalgie počátků" (Eliade), nám zprostředkovává kontakt s nevědomím, s tvořivou silou imaginace, s tak nějak posvátnou dobou, která neznala znečištění ovzduší ani vědomí ztráty celkového smyslu existence, zkrátka a dobře kontakt s tím, bez čeho je život přežíváním.

Význam fantasy dosud zůstává nedoceněn; odborná i laická veřejnost ji totiž většinou posuzuje pouze z literárního hlediska (často ostatně ne bez jistých předsudků) a zapomíná, že právě v tomto žánru, ač v některých případech bez spojení s valnou uměleckou hodnotou, se objevuje cosi, co jsme kdysi ztratili či odmítli, aniž bychom si tehdy uvědomili, o jak důležitou komponentu života vlastně přicházíme.

Co dodat k tomuto krátkému zamyšlení nad významem fantasy pro dnešního člověka? Zbývá nám jediné: vztáhnout s malířem z Tolkienovy povídky *List od Nimrala* ruce k nebi, povzdechnout si blahem a říci: „Je to dar!"

Post scriptum

Takovouto práci čtenář nutně dočte s pocitem neuspokojení. Proč autor tvrdí, že chápání božstev bylo v paleolitu neosobní, aniž by zmínil, že u některých neliterárních kultur je zcela patrná idea osobní Nejvyšší bytosti (shromažďování do-

kladů „pramonoteismu" věnoval koneckonců teolog Wilhelm Schmidt celý život)? Proč se práce zabývá tím a tím mýtem či tím a tím obdobím více než nějakým jiným? Proč autor neustále teoretizuje a raději nevypráví příběhy? Proč vždy zůstává na povrchu a mnoha důležitých věcí se dokonce ani nedotkl?

Důvodem je především omezený prostor a téma práce. Tento článek nemá být přehledem světové mytologie; na to by si nemohl činit nárok ani při desetkrát větším rozsahu. Chce spíše napomoci čtenáři, aby si mýty uspořádal a zasadil do celkového rámce, chce poukázat na některé z těch nejdůležitějších nebo nejzajímavějších tendencí v daném období a především chce navrhnout čtenáři, aby se pokusil tuto alarmující neúplnost zmenšit vlastním studiem mytologie. Toho, kdo se pro studium mýtů rozhodne, čeká nejen neobyčejný estetický prožitek, ale i pestrá a v mnoha ohledech dobrodružná cesta do hlubin lidského ducha.

Poznámky

11. Pojem hinduismus je velmi vágní. Označuje nepřeberné množství nejrůznějších náboženských, mytických i filosofických tradic, mnohdy si vzájemně protiřečících, aniž by to ovšem samotné hinduisty nějak znepokojovalo.

12. Za poslední skutečnou baštu slovanského pohanství se pokládá Svantovítova svatyně na severu ostrova Rujany, která podlehla roku 1168.

Doporučená literatura

Místo úplného soupisu použité literatury tu uvedu s krátkým komentářem několik zajímavých titulů; za účelem zestručnění bez nakladatelství a roku vydání.

K základní orientaci v dějinném pozadí vzniku mýtů zcela postačí i kvalitní středoškolská učebnice historie.

K teorii a metodologii mytologie jako samostatné disciplíny toho v českém prostředí příliš publikováno není; něco lze nalézt např. v Puhvelově *Srovnávací mythologii* či v práci K. Kerényiho a C. G. Junga *Věda o mytologii*. Velmi prospěšné je ale nahlédnout do některé publikace o teorii religionistiky, neboť mytologie dnes nebývá studována izolovaně od celkového náboženského kontextu; lze doporučit především Waardenburgovu knihu *Bohové zblízka. Systematický úvod do religionistiky* či práci Břetislava Horyny *Úvod do religionistiky*. Filosofií mytického uchopování světa se zabývá Ernst Cassirer ve *Filosofii symbolických forem II. Mytické myšlení*.

Přehledů mytologie existuje více; vřele doporučuji „mytologickou čítanku" *Duchovní prameny života. Stvoření světa ve starých mýtech a náboženstvích* obsahující výborné překlady a zasvěcené komentáře; zde lze též najít obsáhlé bibliografie k jednotlivým mytickým systémům. Zajímavým, podle témat uspořádaným přehledem mýtů je kniha M. Jordana *Světové mýty*. Též je tu starší, ale pořád cenná *Larousse Encyclopedia of Mythology* a sborník *Mytologie starověku* (editoval S. N. Kramer).

Nejnovější poznatky o indoevropské mytologii shrnuje kniha Jaana Puhvela *Srovnávací mythologie* a Duméziova práce *Mýty a bohové Indoevropanů*.

Kvalitní monografie o antických mysterijních náboženstvích *Antická mystéria* pochází z pera Růženy Dostálové a Radislava Hoška.

Zřejmě nejlepším u nás dostupným zpracováním „řecké mytologie pro dospělé" (bez všelijakých eufemismů, jimiž se vyznačují běžná převyprávění) je kniha Karla Kerényiho *Mytologie Řeků I., II.* Kerényi je rovněž autorem zajímavého díla *Věda o mytologii*, komentovaného z hlediska hlubinné psychologie C. G. Jungem. Excelentní přehled hinduistické mytologie předkládá Dušan Zbavitel a kolektiv v knize *Bohové s lotosovýma očima*. D. Zbavitel též přeložil vybrané džátaky (kniha *Džátaky. Příběhy z minulých životů Buddhy*).

Především nakladatelství Argo, Dauphin, Volvox Globator a Lidové noviny vydávají četné mytografické, případně mytologické texty; nelze je tu jeden po druhém vyjmenovávat, ale v každém lepším knihkupectví si je zájemce bez problémů najde; větší potíž je se starší literaturou, která se zatím nedočkala reedice (např. kol., *Mýty staré Mezopotámie*), ale ve větších knihovnách bývá k dispozici.

Kvalita prací Josepha Campbella je různá. V češtině máme k dispozici mírně popularizační knihu *Mýty. Legendy dávných věků v našem denním životě*, výbornou hermeneutickou a srovnávací studii o mýtu hrdiny (*Tisíc tváří hrdiny*) a výběrovou studii o některých mytických systémech *Proměny mýtu v čase*.

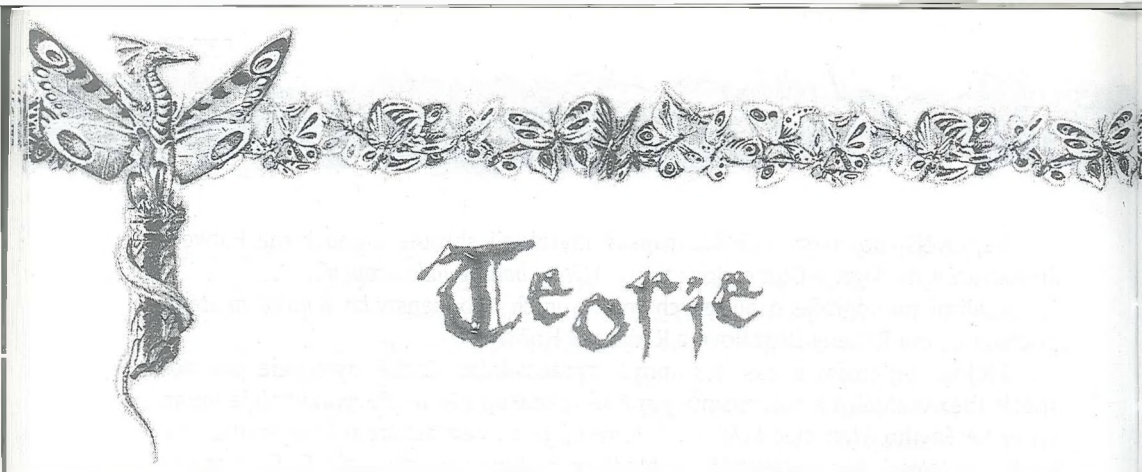
V třísvazkovém díle *Dějiny náboženského myšlení* Mircea Eliade přehledně a zajímavě zpracovává vývoj náboženských idejí od nejstarších dob zhruba po reformaci. Z dalšího Eliadova díla lze doporučit hlavně knihy *Mýtus o věčném návratu*, *Posvátné a profánní* či *Mýty, sny a mystéria*, které se týkají mytického myšlení obecně.

Psychologické roviny mýtů se dotýká C. G. Jung kupř. ve *Výboru z díla, sv. II. Archetypy a nevědomí*. UFO jako psychologický fenomén a novodobý mýtus analyzuje ve své pozdní práci *Tajemno na obzoru. O fenoménech UFO a mimozemských jevech*. Z Jungových pokračovatelů jmenujme alespoň Marie-Louise von Franzovou (díla *Mýtus a psychologie* či *Psychologický výklad pohádek*).

Dobré, ač ne vždy bezchybné ilustrované výbory ze světové mytologie vydalo nakladatelství Gemini. Čínské mýty byly velmi pěkně převyprávěny v rovněž ilustrované knize *Příběhy dračích císařů*.

K moderním mýtům bylo dosud publikováno dost málo kvalitní literatury. Jsou jim věnovány některé kapitoly Eliadových děl *Mýty, sny a mystéria* a *Posvátné a profánní*. Z cizojazyčné literatury zmiňme alespoň *Kaltes Herz – Unendliche Fahrt – Neue Mythologie* Manfreda Franka. O Jungově studii na téma UFO už byla řeč.

O megalitické civilizaci přístupně a zajímavě pojednává K. Svoboda v publikaci *Tajemné megality*.



Sapkowski[5]

Jakub Macek

„Čím se liší dobrá a špatná fantastika? Ta špatná fantastika píše o kosmických lodích, jiných planetách a dracích, ta dobrá má ještě něco navíc: lidi."

A.Sapkowski

Sapkowski.

Jméno, jež je synonymem literárního i komerčního úspěchu, který na východoevropském trhu s domácí fantastikou patrně nemá obdoby. Jméno, s nímž se pojí aura kultovnosti. Jméno, jež se – podobně jako jméno Tolkienovo – stalo přelepkou pro měřítko kvality „dobré fantasy".

Jméno, jež dokázalo po pět let, od roku 1995 do roku 2000, lákat do speciálek zástupy fanoušků, kterým z očí koukala jediná otázka: „Vyšel už další Sapkáč?"

Je to už přes půl roku, co vyšel i „ten poslední". Poslední díl pentalogie o Geraltovi a Ciri. Je tedy načase rekapitulovat.

Když vyšel v roce 1995 první díl této pentalogie, o níž v té chvíli nikdo nemohl tušit (možná včetně samotného Sapkowského), že pentalogií bude, zareagovala čtenářská obec na tento románový debut ve velké většině s nadšením a překvapením. Nebylo divu – Sapkowski a jeho zaklínač Geralt dokázali nadchnout a překvapit již mnohokrát; Sapkowského povídky, stylově sevřené, neskonale vtipné a

lidské a v kontextu věčným epigonstvím poznamenané fantasy velmi originální, sklidily mnoho vavřínů.

Nadšení Sapkowského fanoušků bylo pochopitelné – populární autor sice opustil pevnou kazajku povídkové formy, jež zaručovala údernost a nerozmělněnost textu, ale nabídl svým čtenářům velké sousto. Velké sousto děje, textu, Geralta. A naznačil možnost nalezení odpovědí na mnohé otázky, které si každý textuální nomád při cestě skrze světy svých autorů klade.

Pochopitelné bylo i překvapení, které se ke vzniku prvního dílu ságy vázalo. Sám Sapkowski totiž dříve, (když kritizoval tvůrčí postupy obchodním tlakem hnaných „umělců" a schematičnost, strnulost a bezmyšlenkovitou věrnost většiny fantasy děl určitému „archetypu") vyjádřil k románovým řadám jistý odpor: *„Autoři se zamilovávají do svých „světů" a jejich map. Jsou-li na mapě Šedé hory a postavám nestačilo pět dílů ke zjištění, že tam zlato není, napíšeme šestý. A v dalším, sedmém, spatříme sousední arch mapy a dozvíme se, co je na sever od Šedých hor – a to je – pardon my french – Planina Šedého hovna."* (Viz A.Sapkowski: *V Šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy*. Ikarie, 6/94.)

Asi nemá valný smysl přemýšlet o tom, zda za změnou Sapkowského postoje k fantasy sáze byla jistota, že „on to dokáže" – a jinak, potřeba umělce postoupit k další metě, ekonomický kalkul či něco jiného. Spíš je na místě popřemýšlet o tom, jak se Sapkowského románová setba ujala a co z ní vyrašilo.

Především vyrostl velmi košatý, široce rozvětvený příběh, ve kterém Sapkowski zúročil všechny ty střípky světa, náznaky souvislostí a menších příběhů, které rozházel do svých povídek. Přechod od povídky k románu donutil Sapkowského k tomu, že svůj pohádkový svět, Never-never land, musel pevněji uchopit a dát mu jasné kontury – a o tom, že to bylo na místě a románu to prospělo, není asi třeba pochybovat. Sapkowskému se totiž podařilo napsat – minimálně co do dějové záběru, počtu vzájemně se proplétajících a protínajících dějových linií – mnohovrstevnatý, masivní román, ve kterém se osobní osudy hlavních i vedlejších hrdinů rozvíjejí a (snad) naplňují na pečlivě a přece velmi lehce, tvrdě a reálně vykreslovaném pozadí politických a válečných událostí.

Bylo by hloupé a neproduktivní shrnovat zde třeba v nepřijatelné zkratce děj všech pěti dílů – kdy ságu četl, nebavil by se a nedozvěděl nic nového. Kdo ságu nečetl, shrnutí děje by si měl odpustit. Proto jen velmi nekonkrétně...

Sapkowski navazuje na události, vylíčené v povídkách *Otázka ceny* a *Něco víc* – do kotle s vroucím dějem vhazuje svět, v němž Nilfgaardské císařství, „jinakost", útočí na severní království, do nichž je situována většina zaklínačských příběhů. Přidává zaklínače, věčného solitéra, a jeho dvě osudové ženy. Dívku Ciri, která se jako dítě Sudby postupně stává ústřední postavou celého románu a zdánlivým klíčem k „problému světa", a čarodějku Yennefer, ženu, jež se pro zaklínače Geralta,

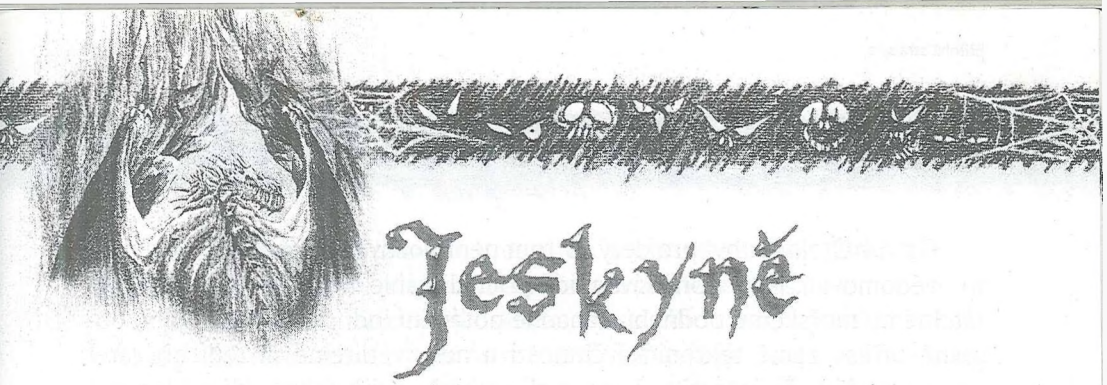
jak naznačují již povídky, stává ženou s velkým Ž. K tomu Sapkowski přidává desítky více či méně důležitých vedlejších postav, vždy (vzhledem k jejich úloze) osobitých a přesvědčivých, jak je pro Sapkowského typické, a velmi bohatý kontext válkou rozbíjeného světa. Světa, v němž mizí „staré dobré jistoty a hodnoty" a který, jak se zdá, je osudem tlačen k nepěknému konci. Všechny atributy „správné fantasy" jsou tedy tu – a budiž poměrně neoriginálně konstatováno, že Sapkowski naštěstí kašle na „správnou fantasy" a vše bere po svém, ironicky, s nadhledem, v intencích fantasy poměrně nekonvenčně.

Sapkowského silné stránky (jakýsi „charakteristický Sapkowského styl"), které mu vynesly popularitu výborného povídkáře, se do značné míry přenesly i do této pentalogie – brilantní, ostré, pointované dialogy přesvědčivě podaných, plasticky působících postav, fascinace vztahy (a nejen sexuálními), smysl pro dynamiku textu, cit pro přijatelný humor a elegantní prokládání textu intertextuálními odkazy. Pravda, vzhledem k tomu, že román má skutečně jiné nároky na styl psaní, než povídka, ztrácí Sapkowski někdy dech a rozjetý vlak nechává zpomalit ve zbytečné vatě, tak typické pro všechny „hodně tlusté knížky". To se týká zejména třetího dílu, *Křtu ohněm*, ve kterém autor poněkud polevuje a nechává část děje plynout ve stylu klasické *cesty*. Ale především v posledních dvou dílech pentalogie, ve *Věži vlaštovky* a *Paní jezera*, Sapkowski naplno využívá toho, co prostor románu a rozsah jeho spisovatelských schopností dovoluje – a celé vyprávění staví stylově natolik originálně, že bere argumenty každému, kdo by si snad ještě chtěl brát do huby slova o braku a pokleslém žánru. Vypráví nelineárně, střídá dějové a časové roviny, text rozřezává do podoby mozaiky více či méně souvisejících kamínků, které do sebe zapadají postupně, ale přesto hladce a velmi, velmi efektně. I přesto, že mezi některými velmi údernými pasážemi nechává bujet onu „nezbytnou" vatu.

Rozsah románu umožňuje Sapkowskému také zajímavější hru s postavami – což se týká především Ciri a Geralta. Postavy se zde rozvíjejí a mění, skutečně pochopitelně a přesvědčivě. Geralt ztrácí image drsného stínače bestií a nechává se osudem vmanipulovávat do role zahořklého, lidmi i životem zklamaného, stále hledajícího chlapíka. Ztrácí i hlavní úlohu v příběhu – postupně, od čtvrtého dílu již naprosto zjevně, ji přebírá zamlžená persona Ciri, jejíž krutě barvitou životní cestu sleduje čtenář od začátku puberty po hranici zjizveného dospělého ženství. Její úloha v románu je stejně klíčová, jako nevyjasněná – tento paradox Sapkowski

autor: **Bohuslav Pučan**

autor: **Zdenka Lukovská**



Prokletí ostrova Oraklion

Miroslav Sečkář

Země se najednou rozechvěla. K obloze létalo kamení a kusy skal. Slunce zakryl prach. A z nitra země se vydralo táhlé zavytí.

Otevřely se brány pekel. Vznikl obrovský kráter. Z něj se valily tmavošedé oblaky kouře, páchnoucí sírou. Vítr je rozháněl a proměňoval ve fantastické tvary.

Noc se snesla zcela náhle. Z hlubiny pomalu stoupala tmavá tekutina. Krev!

Brzy dosáhla okraje kráteru. Tajemné síly, které od pradávných dob dřímaly v nitru země, ožily.

Krev začala vařit. Vytvořily se bubliny. Okolím se šířil nasládlý zápach. A z bublajícího moře krve vystoupila postava.

Kostlivec!

(Sinclair, J.: Ostrov kostlivců. 1. vyd. Brno: Moba, spol. s r. o. 1994)

Text psaný *kurzívou* je určen hráčům, zbytek je jen pro PJ, ale postavy se jej mohou dozvědět pomocí theurga, z kroniky, deníku nebo od vesničanů.

Ostrov Oraklion byl prokletý. O tom není pochyb. Bohužel ne všichni si to uvědomovali. Ještě donedávna lidé přičítali náhlé změny počasí nevyzpytatelnému mořskému podnebí, záhadné potápění lodí častým bouřkám, občasné otřesy země tektonické činnosti a nevysvětlitelné mizení obyvatel smečkám vlků. Ti, jenž si uvědomovali souvislosti již dříve, sklízeli jen posměch.

Nyní to však vědí všichni. Něco není v pořádku. Něco se děje. Lodě, jež se dostanou k blízkosti pobřeží, jsou potopeny bouřemi, které se objeví zničehonic a stejně tak rychle se rozplynou. Lidé na ostrově mizí čím dál tím více. V lesích už není bezpečno. Objevují se stále agresivnější smečky vlků a občas jsou spatřeni neznámí tvorové, jenž se mihnou mezi stromy. Také po obloze se čas od času přežene obrovský stín. Obyvatelé žijící na samotách se bojí po západu slunce vyjít z domů a v městech už také není bezpečno. Povídá se, že po nocích ostrovem bloudí přízraky a duchové dávno zemřelých.

Pokusy lidí opustit ostrov skončily bezvýsledně. Většina jich utonula ve vlnách oceánu poté, co jejich koráby šly ke dnu. Ti šťastnější byli vyplaveni zpět na břeh ostrova.

Tohle všechno se dobrodruzi mohou dozvědět téměř od každého obyvatele ostrova, pravděpodobně už od prvního, kterého potkají (samozřejmě je to trochu přehnané)

Historie ostrova

O ostrovu Oraklion se povídá, že byl odjakživa sídlem zla. Pro svou polohu a odlehlost od dopravních i obchodních cest si jej zvolily temné mocnosti jako ideální útočiště. Někteří historici tvrdí, že už v době, kdy na ostrov přišli první obyvatelé, bylo zlo všudypřítomné; nicméně nijak se neprojevovalo. O několik století později, zanedlouho po vzniku třetí ostrovní vesnice jménem Oronov, se daly události do pohybu. Právě tahle vesnice přerušila veškerý kontakt s ostatními dvěma – Tadorovem a Sarenou. Ani jedna z výzvědných výprav tvořená nejstatečnějšími místními dobrodruhy se nevrátila zpět. Začaly se množit zvěsti, že se Oronova zmocnili démoni. Ale to nebylo vše. I v Tadorovu a Sareně začali mizet beze stopy lidé, v některých domech se objevovali duchové dávno zemřelých, stále častěji se objevovaly silné bouře,

jež potápěly lodě směřující z i k ostrovu. Mimo vesnici se nikdo neodvažoval, protože lesy byly plné zdivočené zvěře a přízraků.

A pak se zničehonic objevila skupina šesti elfích mágů. Nikdo nevěděl, odkud přišli a jak se dostali na ostrov, a vlastně to bylo všem jedno. Hlavně že vysvitla alespoň nějaká naděje na záchranu. Ti pak odešli do Oronova a už je nikdy nikdo nespatřil. Jisté však je, že od té doby přestaly všechny ty hrůzy a život se vrátil do normálních kolejí. Avšak Oronov už nikdy nebyl znovu osídlen, protože se vykládá, že v jeho troskách stále bloudí duchové padlých dobrodruhů, kteří nemohou najít klid.

Pověst dále tvrdí, že elfové předtím, než se vydali do Oronova, odkázali jednomu z vesničanů nějakou mapu pro případ, že by se nevrátili a prokletí nezmizelo. Bohužel nikdo přesně neví, kdo to byl a zda ještě po tolika generacích je mapa na světě.

Tohle všechno mohou hráči zjistit z Kroniky ostrova Oraklion.

Co se stalo ve skutečnosti

Před mnoha a mnoha lety, v době, kdy ještě nebyl ostrov obydlen, si vybral Asmodis – jeden z knížat pekelných – Oraklion za své sídlo a usadil se hluboko ve zdejším podzemí. Avšak pozdější osídlování ostrova mu nebylo po vůli a nedopřávalo mu klidu a proto vyrval ze země kus magnetovce velikosti většího grepu, proklel jej a vložil do něj obrovské množství koncentrované síly – zlé síly. Takto nabytý kámen umístil na magický podstavec, ze kterého magnetovec dočerpával sílu, do jedné z jeskyní pod povrchem ostrova, aby mohl působit na okolní svět. Jako ochranu vytvořil kolem podstavce kruhovou prasklinu vedoucí až do nitra země, ze které se line rudá záře až ke stropu jeskyně, přes kterou se ke kameni nikdo nedostane. Sebemenší dotek záře přivodí jakémukoliv tvoru popáleniny s tím, že stejně neprojde skrz. Ochranou totiž neprojde vůbec nic – žádná zbraň, střela či kouzlo. Krom toho pro jistotu umístil ještě do nitra jeskyně deset obrovských kostlivců (viz **Bestiář** – heslo Kelem) a vchod do jeskyně zavalil.

A tak kámen přinášel smůlu celému ostrovu. To však od osídlování neodradilo všechny obyvatele, jak Asmodis původně předpokládal a tak, když založili přímo nad jeskyní s magnetovcem další, v pořadí již třetí vesnici, jeho pohár trpělivosti přetekl. Uvolnil vchod do podzemí a vyslal kostlivce

na povrch aby vykonali dílo zkázy. Vesnice byla vyhlazena během jediné noci, přičemž oběti po smrti nenacházely klid a v podobě duchů se vracely domů nebo se toulaly po ostrově, kde strašily zvěř i ostatní obyvatele.

To však nedalo klidu místním lesním druidům, a tak se spojili, aby společným kouzlem přivolali pomoc z pevniny. A tak přišlo šest elfích mágů, aby se s Asmodisem vypořádali. Spolu s místními elfy pronikli do vesnice a do podzemní jeskyně, aby skoncovali s temným prokletím. Pomocí theurga získali informace o zdroji zla a jeho ochraně a společně mocným kouzlem vytvořili artefakt – svitek nezničitelný ani ohněm, ani vodou, ani silou, ani kouzlem – který měl prolomit ochranu kamene. Podcenili však sílu Asmodisových přisluhovačů a tak souboj s kostlivci přežil jen jediný, smrtelně raněný elf. Ten v posledních vteřinách svého života prolomil pomocí svitku ochranu a kouzlem shodil kámen z podstavce, čímž přerušil jeho moc. Pak zranění podlehl.

Většinu těchto informací se mohou dobrodruzi dozvědět z deníku nebo od theurga.

Trvalo dlouhou dobu, než se síly temna vzpamatovaly z porážky. Potom se jim ale přece jenom podařilo dát kámen zpět na své místo a obnovit ochrannou záři. Na ostrov začala opět dopadat tíha kletby. Zpočátku pozvolna, takže si nikdo ničeho nevšiml. A právě v tento čas na ostrov přišla nenápadně vyhlížející postava hledající zde útočiště – zlý theurg Akrael. A Asmodis vycítil šanci a povolal jej k sobě. Společnými silami se jim pak podařilo otevřít na krátkou dobu bránu mezi peklem a naším světem. Ale i tahle chvíli stačila k tomu, aby se na zemský povrch dostali služebníci pekelného knížete a začali šířit dílo zkázy. Asmodisův rozkaz byl jasný: Z ostrova nesmí tentokrát uniknout nikdo.

Co se však temným silám nepodařilo, bylo zničit onen svitek šesti elfích mágů. Na tento artefakt byl i sám Asmodis krátký. Proto jej ukryl do jedné z jeskyní a nechal střežit svými přisluhovači. Ale ještě zde byl jeden – pro mocnosti pekelné nepřekonatelný – problém. Předtím, než elfové vstoupily do podzemí, sepsali všechny své vědomosti o Kameni prokletí a o tom, jak jej zničit, do deníku, který byl tvořen posvěcenými listy. Tento deník pak ukryli v jednom z domů Oraklionu a místnost zajistili proti zlým silám symboly bílé magie a ochranným kouzlem, které dovolí vstoupit do místnosti

jenom inteligentní postavě s dobrým přesvědčením. Ještě předtím však dali jednomu z obyvatelů Sareny mapu s místem, kde se bude tento deník nacházet, pro případ, že by jejich výprava byla neúspěšná. Poněvadž prokletí zmizelo, na mapu se časem zapomnělo. Nyní se však tato záležitost stává opět aktuální. Asmodis se sice k deníku nedostane, ale v jeho okolí rozmístil své služebníky tak, aby se k němu nedostal ani nikdo jiný.

Tyhle informace jsou jen pro PJ.

Začátek hry.

Na začátku dobrodružství by se měly postavy plavit, pokud možno samy, na nějakém menším člunu v nepříliš známých končinách nebo alespoň trochu bokem od obvyklých obchodních a dopravních cest. Jak se do této situace dostanou, to nechávám stejně jako roční dobu, ve které se dobrodružství odehrává, na PJ (např. se dobrodruzi mohou ztratit při cestě za nějakým úkolem nebo naopak cestou zpět a nebo prostě jen při rybolovu). Pak je zničehonic přepadne bouře.

Je právě krásné slunečné odpoledne. Azurově modré moře je klidné jako už dlouho nebylo a vánek sotva stačí na to, aby popoháněl vaši loďku pomalu kupředu. Zdá se, že nic nemůže narušit tuto odpolední siestu. Tu však náhle jeden z vás vykřikne a začne zděšeně ukazovat rukou směrem na východ. Otočíte se tím směrem a okamžitě je vám jasné, co jej tak vystrašilo. Slunce právě zakryly mraky a nalevo od vašeho člunu se začíná formovat obrovská bouře. Nevíte sice, odkud se vzala, ale o tom teď není čas přemýšlet. Musíte okamžitě stáhnout plachty, než bude pozdě. Zvedá se silný vítr a bouře postupuje nezvykle rychle. Za pár okamžiků na vás dopadají první kapky. Sotva stáhnete plachtu, propukne hotové peklo. Zdá se, že to není obyčejná bouře, ale hotová průtrž mračen. Pro bičující provazce deště nevidíte na krok od sebe a vzájemnou polohu odhadujete pouze podle křiku. Tohle nemůžeme vydržet dlouho, napadne vás. A nejspíš máte pravdu, protože vzápětí se ozve silný praskot. Podle rámusu to nemůže být nic jiného než ulomený stěžeň. Pak už si s člunem vlny hrají jako s ořechovou skořápkou a vy jen čekáte, kdy jej nějaká větší převrhne. Bohužel nečekáte dlouho. Najednou jste všichni ve vodě. Začněte odhazovat vše, co by vám překáželo v plavání, a snažíte se najít něco, čeho byste se mohli zachytit ...

Probudíte se pozdě odpoledne. Nevíte, zda vás vzbudil štiplavý rybí zápach nebo tupá bolest v zádech, avšak zjistíte, že ležíte na dně nějakého špinavého člunu – z toho ta bolest zad. Nejdříve nevíte, kde jste a co se stalo, pak si začínáte vzpomínat. Nicméně jak jste se ocitli v tomto, na první pohled rybářském člunu, o tom nemáte ani potuchy. Okamžitě se rozhlédnete, zda jste všichni, a s úlevou zjistíte, že ano. Pak si všimnete další postavy sedící na zádi člunu. Je to asi čtyřicetiletý muž. Už na první pohled vidíte, že se mu v poslední době nevede nejlépe. Je chudý, téměř až vychrtlý. Na sobě má roztrhaný a špinavý oděv, obuv nevypadá také o moc lépe. I přes jeho věk se mu ve ztrhaném obličeji zrací zkušenost, která vypovídá, že na moři už zažil ledacos. Oběma rukama drží kormidlo a nepřítomně hledí do vln oceánu.

Pak si všimne, že jste se probrali a promluví: „Tak jste se přece jenom probrali, už jsem v to přestával věřit. Možná by však pro vás bylo lepší, kdybyste se přece jen utopili. Ale o tom později. Já se jmenuji Fineus a jsem jedním z posledních rybářů, kteří ještě v těchto dnech vyjíždějí na moře. Vlastně máte obrovské štěstí, že jsem se dnes vůbec rozhodl vydat se na rybolov, když to už ostatní vzdávají. Nebýt mně, roztříštili byste se o tamta skaliska," a ukáže rukou směrem k břehu. Spatříte, že se s člunem nacházíte nedaleko skalnatého pobřeží neznámého ostrova a plujete směrem k malému přístavu, který tvoří jen dlouhé dřevěné molo a několik ve vlnách se pohupujících rybářských bárek. Pak muž opět promluví: „Váš člun se potopil támhle," a ukáže rukou na širé moře, „vlastně jen kousek od našeho ostrova. Přežili jste jen díky tomu, že jste se drželi dřevěných trosek z lodi a já vyjel hned po bouři rybařit. Jinak..." A opět se odmlčí a podívá směrem ke skaliskům. „No, já jsem se už představil, a kdo jste vy? Nevypadáte na obyčejné vesničany, ani na kupce či šlechtice. A námořníci také nebudete, ti mají obličeje více ošlehané od větru. Takže, pokud vám to nebude vadit, rád bych věděl koho jsem to vůbec zachránil."

Nyní záleží na postavách, jak se zachovají a co řeknou rybářovi. Rybář jim může povědět něco o ostrově atd. Pokud se ho postavy zeptají, na co narážel tím, že by možná bylo pro ně lepší, kdyby se utopili, poví jim informace z úvodu dobrodružství. Pokud se ho nezeptají, řekne jim to určitě sám.

Teď by měl PJ říci postavám, že bezvědomí bylo způsobeno stínovým zraněním a musí si proto odepsat 1/4 životů a že po potopení lodě nemají

prakticky vůbec nic. Zbraně, brnění i vybavení, všechno se potopilo s lodí. Pokud postavy namítnou, že měly něco u sebe, prostě řekni, že by to ve vodě stejně musely odhodit. Mohly jim zůstat jen přívěsky, amulety a prsteny. Možná pytlík se zlaťáky u pasu, ale pokud by byl těžký, určitě by se jej také zbavily. Pokud se ti zdá jako PJ toto řešení příliš drastické, můžeš říci, že rybář našel na hladině plavat některé dřevěné věci z potopeného člunu (např. alchymistovu truhlu nebo kuš atd.) Také je možnost dát na ostrov jako cizí postavu vodnáře (viz modul Dvanáct sošek Almiru), který může postavám jejich zbraně či brnění – zvláště byly-li magické – po domluvě vytáhnout z vraku.

Poté, co přistanou u břehu je Fineus doprovodí do Tadorova, kde se s nimi rozloučí. Zde jsou již postavy odkázány sami na sebe.

Obecný popis ostrova

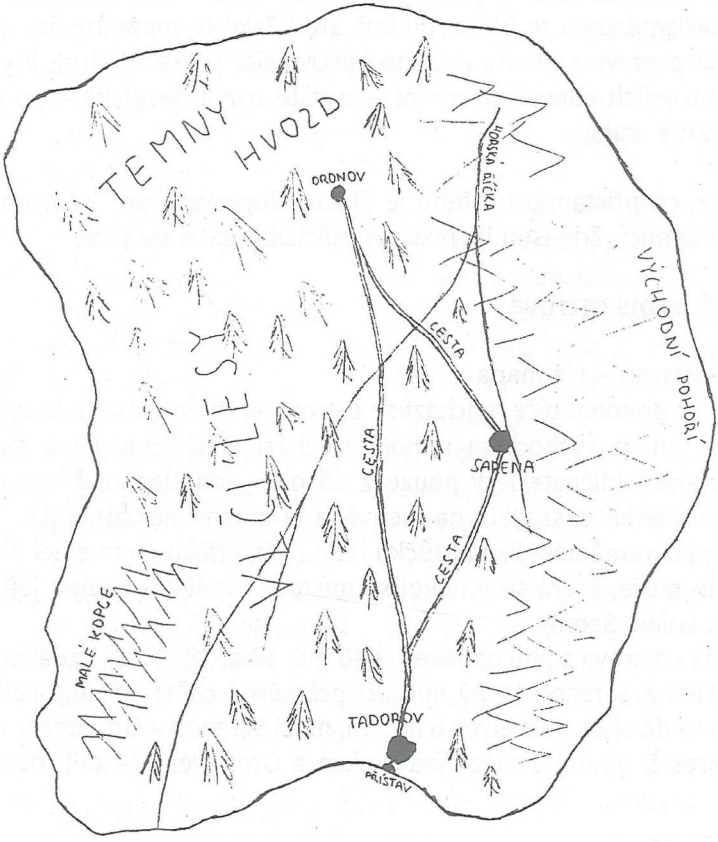
Povrch ostrova – viz mapa

Co se podnebí týče, nachází se ostrov v mírném pásmu. Lesy jsou zde listnaté, jen ve východním pohoří přechází v jehličnany (na mapě jsou namalované jehličnaté lesy pouze z důvodu jednoduchosti kreslení). Žije v nich poměrně dost vlků, na medvěda je možno narazit spíše v horách. Ostrov má kromě několika potůčků jednu větší říčku, pramenící v horách a ústící do moře, která se v několika místech rozděluje. Jedno její rameno protéká kolem Sareny.

Délka ostrova z jihu na sever je 46 mil, šířka 38, 5 mil. Vzdálenost mezi Tadorovem a Sarenou je 20 mil (při průměrné chůzi středně naloženého člověka se dá ujít za necelých 6 hodin), mezi Sarenou a Oronovem 18,5 míle (něco přes 5 hodin) a mezi Tadorovem a Oronovem 34 mil (necelých 10 hodin).

Tadorov

Je ze všech vesnic nejstarší a tudíž největší – dá se říci, že jde už o malé městečko. Má nejvýhodnější polohu, protože je u moře a jen kousek od přístavu. Žije zde něco kolem 500 ostrovanů. Většinou se živí rybolovem, chovem dobytka, lovem nebo pěstováním obilnin na několika malých



měřítko: 1 = 2,5 mile

políčcích kolem městečka. O Tadorovu se dá říci, že je obchodním a kulturním centrem celého ostrova. Je zde mimo jiné také radnice, doktor, několik hostinců, kovárna, hrnčírna, tkalcovna a různé jiné obchůdky a řemesla. Co se kultury týče, je možno zde najít knihovnu, divadlo a také náznak školy. Čas od času se zde konají různé akce jako veletrhy či náboženské nebo pohanské slavnosti.

Postavy si zde mohou odpočinout, zregenerovat své síly a nakoupit si určité vybavení. Sehnat výzbroj a výstroj pro velikost B nepředstavuje žádný problém, ale jiné to bude s ostatními velikostmi, protože většinu ostrova obývají až na pár lesních elfů většinou lidé. Pokud budou mít dobrodruzi problémy s penězi, budou ostrované shovívaví, pokud jim vysvětlí, že se pokusí přijít na kloub tomu, že se na ostrově děje. Jako PJ však nesmíš zapomínat na to, že na ostrově panuje velké napětí a někteří lidé budou v jednání velmi opatrní.

Pokud se budou postavy ptát po informacích, odkáže je většina vesničanů do městské knihovny, kterou vede místní podivín (lidé si o něm myslí, že to nemá v hlavě tak úplně v pořádku). Knihovník je velmi starý, takže mozek mu už neslouží, tak jak by měl. Jmenuje se Élom a jako jeden z mála vždy věděl, že s ostrovem není něco v pořádku, ale lidé se s ním o tom, a nejenom o tom, odmítali bavit. Élom zastává také funkci místního kronikáře, takže ví všechny informace z oddílu **Historie ostrova**, ale může je při interpretaci postavám různě zamotat (přece už jenom má nejlepší léta za sebou) Nejvhodnější by bylo, kdyby si dobrodruhové přečetli kroniku sami – viz **Inventář**. Pokud se ho postavy zeptají na tu mapu zanechanou elfími čaroději, řekne, že neví kde je, ale na rozdíl od většiny obyvatel ostrova ví o existenci místního druida (pokud PJ chce, tak i vodnáře) a pošle je za nimi s tím, že co neví on, mohou vědět oni. Sdělí postavám, že druid žije asi v polovině cesty mezi Tadorovem a Sarenou, ale že v lesích jej těžko najdou. Pokud však bude potřeba, nejde si on je. (pokud PJ bude chtít zahrnout do hry i existenci vodnáře, knihovník dobrodruhům řekne, že žije tam, kde se vlévá místní řeka do moře, a může jim ukázat mapu ostrova). Víc už Élom opravdu neví.

Poznámka:

Informace o Rianovi slouží jen pro případ, že by ses jako PJ rozhodl zahrnout do hry i vodnáře, v tom případě musíš mít k dispozici modul Dvanáct sošek Almiru.

Rian
(člověk vodnář)

Úroveň: 9 (39 životů)
Síla: 7/–2
Obratnost: 12/0
Odolnost: 11/0
Inteligence: 14/+2
Charisma: 12/0
Přesvědčení: zmatené dobro
Magenergie: 29 (pravděpodobnost úspěchu 85%)

Rian je ve své podstatě velmi tichý a zčásti samotář. Lidem se sice nevyhýbá, ale ani jejich přítomnost nevyhledává. Často vysedává v místě, kde se říčka vlévá do moře, a zadumaně hledí celé hodiny do vln nebo si povídá se svým přítelem inteligentním delfínem Ebbou (3 magy na den, delfín – viz Bestiář modulu Dvanáct sošek Almiru).

Rian je vlastně ještě mladík, je mu asi 30 let. Nenosí sebou žádnou zbroj ani štít, jeho zbraně jsou jen okovaná hůl a dýka a také harpuna, kterou loví ryby. V případě nebezpečí je okamžitě připraven utéci do vody, kam za ním nikdo nemůže.

Pokud za ním postavy přijdou slušně s žádostí o pomoc, určitě se k nim neobrátí zády, ale dvakrát nadšený také nebude. Když mu ale dobrodruhové vysvětlí, že jim jde o dobro ostrova, bude se snažit jim pomoci. On sám je totiž nešťastný z podivného chování oceánu, který je pod vlivem kletby. Bohužel mapu Oronova také nemá, může je odkázat jenom na druida Eldera. Postavám může být užitečný především tím, že od delfína ví, kde je jejich potopený člun a mohl by jim přinést jejich zbraně (pouze, pokud jsou magické, jinak mu to nebude stát za to, protože obyčejné mohou sehnat i ve městě). Pokud budou dobrodruzi chtít, aby vytáhnul z vraku i peníze či jiné cennosti, nebude se mu chtít kvůli tomu riskovat (oceán je přece jenom

v této době tak nejistý!). Avšak může tak učinit výměnou za nějakou magickou věc, která by se mu mohla hodit – rozhodně ne však za zbraň nebo zbroj. Peníze nemá téměř žádné, jen pro případné nákupy (pokud by však potřeboval, nebude pro něj problém nějaké získat z potopených vraků), ale vlastní Prsten mořské panny (stříbrný prsten s růžovou perlou).

Cestou z Tadorova do Sareny (nebo ke druidovi) může družinu napadnout smečka vlků v čele s lítým vlkem (vlci jsou v těchto dnech díky působení magnetovce velmi agresivní)

Elder
(elf druid)

Úroveň: 13 (57 životů)
Síla: 13/+1
Obratnost: 12/0
Odolnost: 11/0
Inteligence: 17/+3
Charisma: 10/0
Přesvědčení: zmatenné dobro
Magenergie: 58 magů
Zvl. schop.: telekineze (stupeň 10)
telepatie (stupeň 6)
pyrokineze (stupeň 2)

Druid Elder je velmi samotářský. S výjimkou lesních elfů se téměř vůbec nestýká s ostatními ostrovany, protože je už od narození velmi plachý a nedůvěřivý. Pokud se jej družina pokusí najít proti jeho vůli, bude téměř stoprocentně neúspěšná. Avšak Elder se dobrodruhům ukáže dobrovolně, pokud vytuší jejich dobré úmysly a zodpoví jim všechny otázky, na které bude znát odpověď. Pro kontrolu se může pokusit během rozhovoru telepatií ověřit, zda si postavy opravdu myslí to, co říkají. Co se týče mapy Oronova, tu nemá, zato jim může říci o existenci theurga Asyna, který by mohl vědět více. Může popsat postavám cestu (theurg žije v malém srubu v horách asi 3 míle severovýchodně od Sareny). Může také postavám vyléčit nějaké zranění, darovat léčivé bylinky (musí se přiložit k ráně a obvázat –

začnou působit po 2 směnách a vyléčí každou směnu 1 život až do výše 2k6+2) nebo předpovědět počasí na pár dní dopředu.

Elder vypadá tak na 50 let (ve skutečnosti je mu 70 – je to elf, takže se dožívá vyššího věku než člověk). Jeho jedinou zbraní je druidská hůl (7/–2/+2) a stříbrná dýka. Nemá žádnou zbroj ani železnou zbraň či štít, namísto hraničářského psa si ochočil medvěda brtníka (medvěd černý – viz PPZ). Co se týče pokladů má jen velmi málo peněz (pouze pro potřeby nutných nákupů ve městech), zato však vlastní Prsten neviditelnosti (umožňuje jednou denně seslat na nositele kouzlo *neviditelnost* z PPZ)

Pozn.: Pokud později v souboji s gnómem vyvolaným Akraelem některá z postav zkamení, může ji právě Elder odčarovat.

Sarena

Sarena je druhá největší a druhá nejstarší ostrovní vesnice – žije zde asi 350 obyvatel. Leží ve vnitrozemí na hranici Vlčího lesa a Východního pohoří. Po její pravé straně protéká jedno z ramen říčky, pramenící v horách. Obyvatelé se živí převážně lovem zvěře, chovem dobytka a pěstováním obilnin na políčkách okolo vesnice. Mimo obyčejné domky a chatrče je zde možno najít také hostinec, kovárnu a obchod se smíšeným zbožím, dováženým především z Tadorova. O zdraví obyvatel se zde stará jednou za čas nebo v akutních případech doktor z Tadorova, někteří vesničané si občas zajdou pro léčivý lektvar k theurgovi (ten jim dává *lektvar rudého kříže*). Pro dobrodruhy zde není nic zvláštního, jen možnost se najíst, přenocovat a doplnit zásoby na cestu. O Asynovi žijícím v horách vědí sice téměř všichni (často chodí do města nakupovat), ale čím se ve skutečnosti zabývá tuší málokdo. Lidé si k němu sice občas chodí pro radu, ale příliš je nezajímá, odkud ví všechny ty informace. Někteří si o něm také myslí, že je to jen starý podivín a už to nemá v hlavě v pořádku. Jakmile se začnou postavy vyptávat na Oronov, vesničané znejistí, protože už jenom to slovo v nich budí hrůzu (nejeden dobrodruh už se odtud nevrátil). Avšak všichni si přejí, aby se situace na ostrově opět zklidnila.

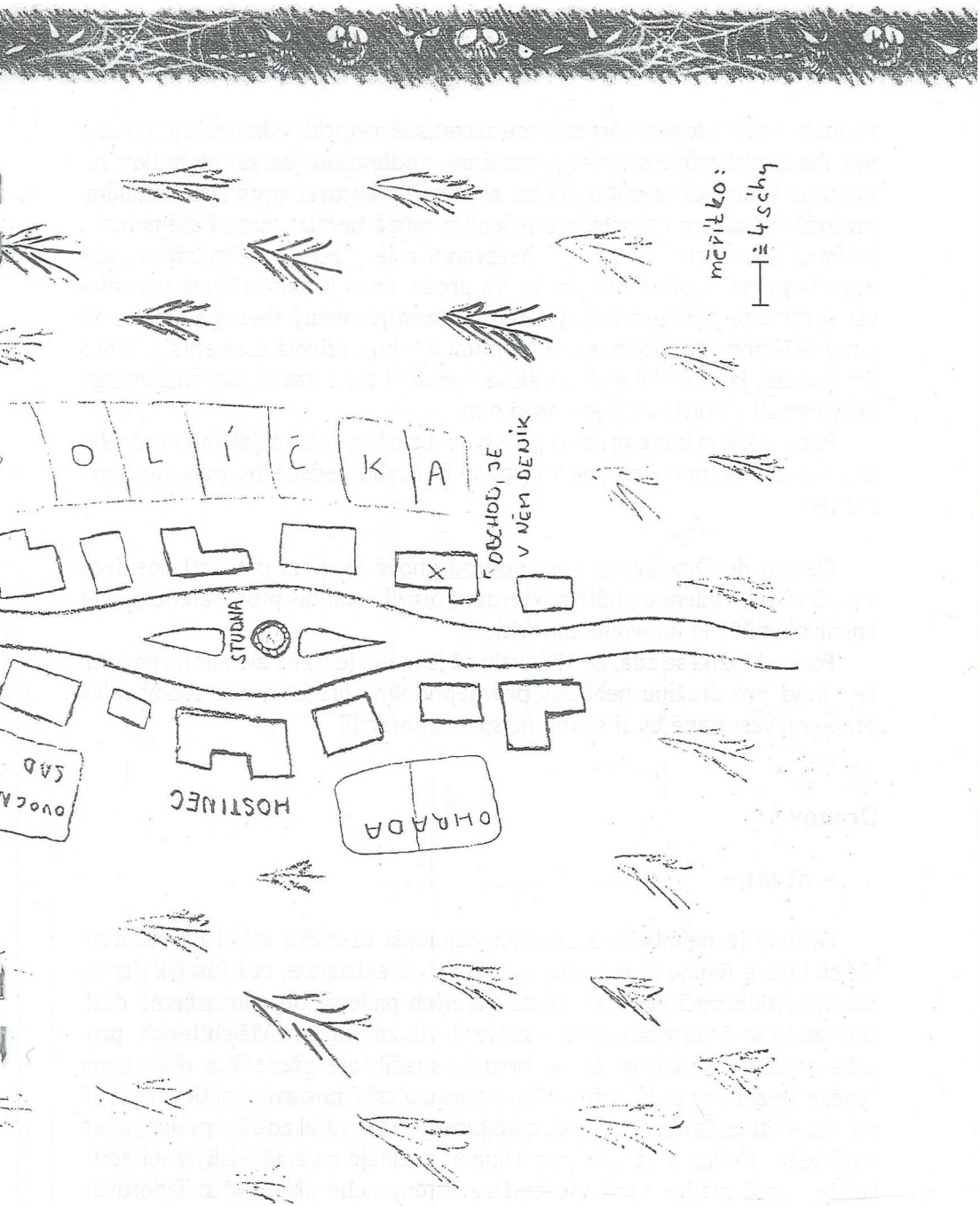
Asyn
(člověk theurg)

Síla: 12/0
Obratnost: 16/+2
Odolnost: 14/+1
Inteligence: 15/+2
Charisma: 10/0
Úroveň: 15 (62 životů)
Přesvědčení: zmatené dobro
Magenergie: 700 magů (mimo hůl)
Suroviny: 1600 zl

Theurg Asyn je už velmi starý a zčásti také podivín (má téměř 80 let). Už na první pohled vypadá velmi unaveně a ustaraně (bodejť by ne, vždyť on jediný ví, co přesně se na ostrově děje – jednak je to on, kdo má mapu, kterou mu zanechali elfí mágové, a jednak se může na všechno zeptat astrálních sfér). O postavách na ostrově už ví, a proto je bude očekávat. Je rád, že se našel někdo, kdo bude současnou situaci řešit. Ozbrojen zbraněmi není, zato má svou elementální hůl (kapacita je 280 magů, má v ní asi 180) a na pravé ruce *sluneční prsten*. Vlastní také magickou lehkou kuši s útočným démonem +6 (sféra Jésael). Co se jiných magických věcí týče, je jimi jeho příbytek doslova přeplněn, a to především proto, že se jako jedna z mocných postav na ostrově obává útoku ze strany Akraela nebo přímo Asmodise. Proto je možno u něj ještě nalézt *křišťálovou kouli* s vševidoucím démonem (zbývá v ní asi 50 magů), *éterický olej*, *lektvar chladných vod*, *lektvar mlhovinu*, *lektvar obří síly*, 2x *lektvar rudého kříže*, *lektvar bílé hvězdy*, lektvar *rychlost*, svitky *ochrana před nemrtvými*, *ochrana před ďáby*, *ochrana před kouzly* a 2x *ochrana před démony*, dále *detekční hůlku* s 22 magy, *létající koště*, *pytel beztíže*, 6 *ohnivých hlín* a magickou bílou hůlku (sesílá kouzlo *bílá střela* a má celkový náboj 100 magů, je to vlastně jediná účinná zbraň proti elementálům, ale po vybití je už nepoužitelná).

S postavami bude jednat vstřícně. Mapu Oronova jim sice nevydá (pro všechny případy), ale samozřejmě jim dovolí si ji obkreslit. K vybavení a informování postav je ochoten obětovat asi 400 magů (jako PJ můžeš toto množství libovolně změnit, především podle toho, jestli zahrneš do hry

S
V
Z
J
DŮM GYLINJÁŘKY
zde je Akrael
VCHOD DO PODZEMÍ


měřítko:
≡ 4 sáhy
O L Í Č K A
OBCHOD, JE V NĚM DENÍK
X
STUDNA
HOSTINEC
OHRADA

vodnáře a dáš tak možnost družině získat své magické vybavení zpět, nebo ne). Asyn také může darovat postavám – podle toho, jak se mu budou zamlouvat – magickou bílou hůlku, aby mohly bojovat proti elementálům, protože on sám proti nim přece jenom může vyvolat vlastní elementály, zatímco dobrodruhové by byli bezbranní a je přece i v jeho zájmu, aby Akraela porazili. Dříve než jim hůlku předá, musí je samozřejmě informovat o tom, že jejich současným protivníkem je temný theurg Akrael a že s největší pravděpodobností si na pomoc v boji přivolá elementály. Proto jim popíše, jak takový elementálové vypadají a zdůrazní, aby magenergii nevyplýtvali a používali ji jen proti nim.

Pozn.: Pokud bude družina po Asynovi chtít vyvolat nějakého útočného či obraného démona, riskuje v případě fatálního neúspěchu posednutí démonem.

Cestou do Oronova potkají dobrodruhové skupinu patnácti kostlivců s meči a štíty vedenou ghůlem, kterou vypravil Asmodis proti Sareně (počet kostlivců může PJ libovolně upravit)

Pozn.: Možná se zdá, že 15 kostlivců je málo, je třeba ale mít na paměti, že i když pro družinu nebudou pravděpodobně představovat žádný velký problém, vesničané by si s nimi nejspíš neporadili)

Oronov

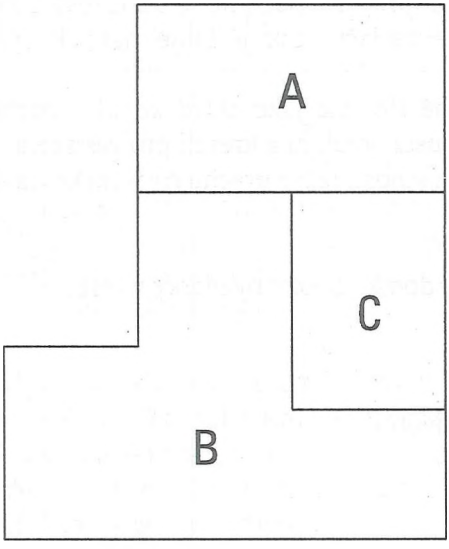
– viz mapa

Oronov je nejmladší a zároveň nejmenší vesnička ležící na rozhraní Vlčích lesů a Temného hvozdu. V dobách své existence, než ji stihli Asmodisovi přisluhovači vyplenit, čítala necelých padesát obyvatel včetně dětí. Obyvatelé se živili zčásti lovem zvěře (lovili zásadně ve Vlčích lesích, protože se vždy vykládalo, že ve hvozdu straší), ale především obilninami vypěstovanými na políčcích v okolí vesnice a také potravinami dovezenými do obchodu ze Sareny. Mimo domků prostých obyvatel zde byl pouze jeden obchůdek se vším možným (potravinami počínaje a zemědělským nářadím konče, jehož majitel vozil vše buď ze Sareny nebo přímo až z Tadorova), jeden hostinec a dům babky kořenářky, které však většina obyvatel nevěří-

la, protože sbírala byliny zásadně v noci a v Temném hvozdu. Bohužel nikdo nevěděl, že pod částí vesnice se nachází podzemní prostory, ve kterých je umístěn magnetovec, přinášející smůlu celému ostrovu. A právě proto dnes tvoří vesnici pouze několik prázdných a vlivem času a počasí polorozbořených chatrčí.

Deník je ukryt v domě obchodníka – viz mapa obchodu.

Mapa obchodu:



místnost A

Místnost je plná prachu a různého jiného haraburdí rozházeného všude po zemi. Původně sloužila jako prodejna. Nyní je zde jen několik již zničených poliček, na nichž kdysi leželo vystavené zboží, a prodejní pult v jižní části místnosti za nímž se nachází dvoje dveře. Na podlaze leží rozpadlá kostra velikosti B (obchodník). Jedny dveře vedou do skladu a druhé do obytné části budovy.

V místnosti hlídá duch.

místnost B

Ze zbytků vybavení je poznat, že sloužila jako obytná místnost pro obchodníka s rodinou. Jsou zde dvě polorozpadlé postele, stůl se čtyřmi židlemi, skříň a hliněná kamna. Na zemi leží zbytky tří koster. Jedna velikosti B (obchodníkova žena) a dvě velikosti A (děti).

Hlídají zde dva kostlivci.

místnost C

Pozn.: Do této místnosti nemůže vstoupil postava se zlým nebo neutrálním přesvědčením (prostě ji něco bude odpuzovat, a kdyby ji tam snad chtěli dobrodruhové natlačit, tak ji bude naopak vytlačovat neznámá obrovská síla).

Místnost původně sloužila jako sklad zboží v obchodě. Nyní je zde všude rozvěšena spousta amuletů a kreseb pro vás zcela neznámých výjevů a znaků. Uprostřed místnosti leží v prachu na zemi kniha – je to deník elfích mágů (viz Inventář).

Akrael přebývá v domku babky bylinářky v lese.

Akrael
(člověk theurg)

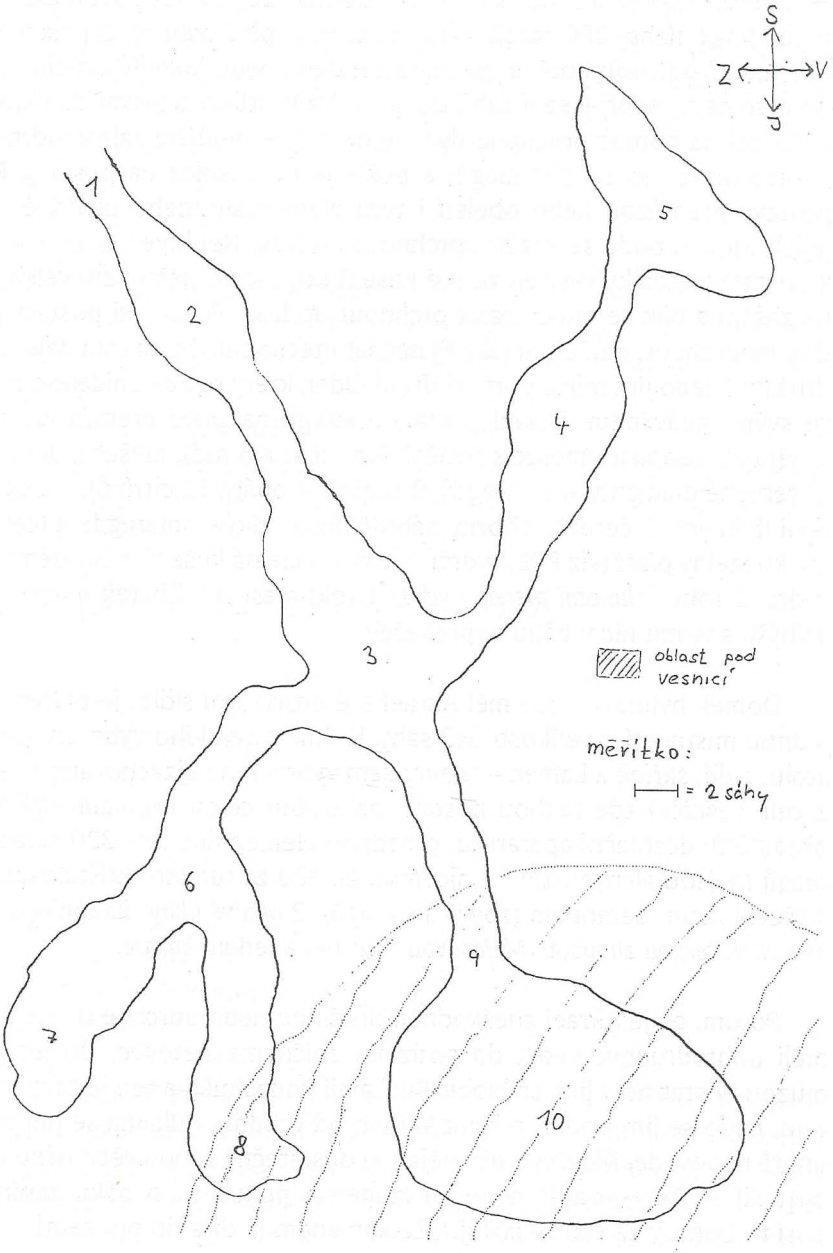
Úroveň: 14 (57 životů)
Síla: 11/0
Obratnost: 15/+2
Odolnost: 14/+1
Inteligence: 15/+2
Charisma: 9/–1
Přesvědčení: zákonné zlo
Magenergie: 330 zvrácených magů
Suroviny: 800 zl

Akrael není příliš starý, je mu asi 45 let. Původně se přišel na ostrov pouze ukrýt před spravedlností a zdokonalit se ve své profesi, ale pak jej k sobě povolal Asmodis, aby s jeho pomocí obnovil kletbu ostrova. Akrael chodí oblečený celý v černém (na zádech má černý magický plášť – viz PPZ). Ze zbraní používá především magickou lehkou kuši s útočným démonem

+7, *sluneční prsten* a *prsten uhranutí*. Dále má vždy po ruce svou elementální hůl (max. náboj 200 magů, v současnosti je plně nabitá). O postavách už ví – má křišťálovou kouli s vševidoucím démonem. Jakmile družina dorazí do vesnice a podaří-li se jí zabít ducha a dva kostlivce a získat deník, vyvolá si Akrael na pomoc postupně dva elementály – nejdříve salamandra a pak gnóma (každého za 100 magů) a pošle je do vesnice na postavy. Pokud postavy přemůžou nebo obelstí i tyto elementály (nebo úspěšně přežijí jejich útoky), bude se snažit uprchnout do lesa. Nejdříve na ně několikrát z dostatečné dálky vystřelí ze své kuše (i když kvůli dešti není velká šance na zásah) a pak se bude snažit prchnout do lesa. Pokud jej postavy nebudou moci chytit, můžeš jej jako PJ nechat utéci a založit na tom další dobrodružství, nebo jim může pomoci druid Elder, který se zde zničehonic objeví se svým medvědem. Pokud postavy theurga nakonec přemůžou, najdou u něj tyto cennosti: měšec s penězi (8 zl, 5 st a 6 md), měšec s drahokamy (3 červené diamanty, 4 smaragdy, 9 rubínů, 4 opály, 11 citrínů), váček s perlami (8 bílých, 3 černé), stříbrný náhrdelník s velkým smaragdem (cena 300 zl), kouzelný plášť (viz PPZ, vydrží 1 rok), kouzelná kuše (útočný démon +7, vydrží 2 roky), *sluneční prsten* (vydrží 1 rok) a astron. Zbytek musel nechat v chýši, aby mu nic v běhu nepřekáželo.

Domek bylinářky, kde měl Akrael své provizorní sídlo, je tvořen pouze jednou místností o velikosti 3x3 sáhy. Kromě obvyklého vybavení (postele, stolu, židlí, skříně a kamen – theurg sem vybral ten nejzachovalejší nábytek z celé vesnice) zde mohou postavy naleznout celou hromadu užitečných předmětů: destilační aparaturu, prázdnou elementální hůl, 330 zvrácených magů (nejsou alchymistovi k ničemu), za 800 zl surovin, křišťálovou kouli s vševidoucím démonem (zbývá 14 magů), 2 *ohnivé hlíny*, flakónky s *jablečnou vůní*, *černou zhoubou*, *Melenovou pomstou* a jedem *kurare*.

Potom, co je Akrael zneškodněn družinou nebo uprchne do lesů, by se měli dobrodruhové vydat do podzemí zničit magnetovec. Do jeskyní se můžou dostat několika způsoby. Buď mají kouzelníka a ten je tam teleportuje, nebo se jim podaří odvalit kámen od vchodu. Rukama se jim to však určitě nepovede. Musí vytvořit nějakou dostatečně silnou větví páku (pak je past Sil ~ 14 ~ odvalí/neodvalí kámen – pokud se o páku zapírá více postav, bonusy za sílu se sčítají). Za kamenem je díra do podzemí.


S
Z
V
J
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
oblast pod vesnicí
měřítko:
= 2 sáhy

Jeskyně

Viz mapa (pozn.: počet a sílu nepřátel lze libovolně měnit, podle počtu a úrovně postav)

1)
Vchod do podzemí (do hloubky 10 sáhů pod zemským povrchem)

Celý podzemní komplex je tvořen přírodními jeskyněmi. Je zde tma a velmi vlhko. Na stěnách se sráží voda. Zem není rovná, právě naopak, je poseta množství ostrých hran, které můžou postavu při pádu poranit. Občas se také objevují menší praskliny a průrvy na které si musí dobrodruhové dávat pozor. Výška stropu se pohybuje v rozmezí 2 až 3 sáhy v chodbách a kolem 5 sáhů v místnostech.

2)
Zde spí (a hlídá vchod do komplexu) mlčící hrůza.

3)
Pouze křižovatka, není zde nikdo.

4)
Zde hlídá vchod ke svitku Stín.

5)
V místnosti se nachází na zemi pohozený Svitek průlomu, avšak hlídají jej dva Kelemové (viz **Bestiář**).

6)
Je to vlastně jednoduchá past, protože v místnostech 7) i 8) jsou kostlivci, takže ať půjdou postavy kamkoliv, narazí na kostlivce, a kostlivci z druhé chodby jim odříznou cestu zezadu a napadnou je ze zálohy.

7), 8)
Hlídky kostlivců, které zaútočí na postavy přicházející z místnosti 6). Kostlivci budou bojovat meči a krýt se štíty (počet kostlivců nechť si určí PJ).

9)

Přes celý vchod do místnosti se táhne po zemi 5 coulů široká prasklina, z níž těsně před postavami vyšlehne ze země ohnivá stěna. Plameny šlehají příliš vysoko na to, aby je dokázala přeskočit i postava velikosti C (kromě toho je zde strop vysoký jen 2 sáhy). Pokud by se postavy pokusily proskočit, utrpí popáleniny za 2k6+3 životů (možno změnit) a navíc jim okamžitě chytne veškerý oděv (nechť PJ před skokem zdůrazní postavám, že z ohně sálá obrovský žár, mnohem větší než z obyčejného). Oheň nelze uhasit obyčejnou vodou, jen svěcenou. Takže pokud ji postavy nemají, jejich jedinou možností je buďto teleportace nebo alchymistův *lektvar chladných vod*.

Pozn.: Kelemové v místnosti stojí při zdi, tak aby je nebylo možno přes ohnivou stěnu zahlédnout.

10)

Jedná se o největší místnost celého komplexu. Ve vzduchu je cítit cosi znepokojujícího až zlého (především postavy s nižší inteligencí budou silně nervózní). Uprostřed místnosti stojí kamenný podstavec, na němž je umístěn tmavý kámen – magnetovec. Z praskliny okolo podstavce se line až ke stropu jeskyně rudá záře. U zdi se až dosud schovávali 4 Kelemové, kteří můžou ještě pronést něco na adresu postav, nebo se do nich pustit přímo. Pokud je postavy přemůžou, musí přečíst Svitek průlomu (viz **Inventář**) a odstranit tak ochranu kamene – jinak se totiž nelze k magnetovci dostat, protože září nic nepronikne – ani zbraň, střela či kouzlo. Krom toho jakýkoliv dotek způsobuje spáleniny za 1k10 životů. Po prolomení je nutno sejmout kámen s podstavce a zničit. Pozn.: pozor na přesvědčení – viz Magnetovec (**Inventář**)

Ukončení

Po zničení magnetovce se začne všechno otřásat a bortit. Postavy musí vyběhnout ven, protože během 1k6 kol se celá místnost 10) sesype, takže v místech, kde byly podzemní prostory, vznikne z pohledu z vesnice obrovská jáma plná kamení a hlíny. Propadne se také ta část vesnice, jež byla poležená nad jeskyní. Potom se v zemi objeví prasklina a z ní vytryskne pramen, který během krátké doby zaplní celou jámu a zbytek podzemních prostor. Pak kletba pomine.

Nyní už budou obyvatelé ostrova moci klidně spát a nemusí se bát vyjít v noci ven. Zvířata v lesích a v moři okolo ostrova se zklidní a počasí ustálí. Prostě všechno, jak má být.

(A nebo ne? Že by to Asmodis přece jenom vzdal? – to už záleží na PJ, určitě se však zde nabízí možnost dalšího dobrodružství)

Bestiář

Kelem

Životaschop.:	5 + 1
Útočné číslo:	+6 + síla zbraně
Obranné číslo:	+2 + brnění
Velikost:	C
Bojovnost:	6
Zranitelnost:	nemrtvý, ale B1/2, C1
Inteligence:	12
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic
Zkušenost:	500

Kelem je zvláštní druh nemrtvého. V podstatě je to obdoba normálního kostlivce, jen je mnohem větší, silnější a také inteligentnější. Obvykle bývá stvořen jako hlídač pokladu či nějakých mocných postav. Také bývá postaven jako stráž některých důležitých míst. Není hloupý a tudíž nebojuje bezhlavě. V souboji používá různé zbraně, nejraději však má kombinaci obouručního meče (udrží jej v jedné ruce) a štítu. Často je oděn v plátovém brnění.

Inventář

Kronika ostrova Oraklion

První polovina kroniky je zničena vodou a časem. Čitelná je pouze jedna stránka, na které je obraz kostlivce vystupujícího z jezera krve a úryvek z první stránky. Dále se zde mohou postavy dozvědět většinu informací z oddílu **Historie ostrova**. Není zde však uvedeno, kdo má mapu.

Mapa Oronova

Na mapě je schematicky znázorněno město Oronov. Dům, ve kterém je schován deník, je označen křížkem. Krom toho je zde přibližně vyznačen vchod do podzemí.

Deník šesti elfů

Je to vázaná kniha v kožených deskách. Na přední straně je znázorněn symbol bílé magie. Uvnitř najdou postavy téměř všechny informace z oddílu **Co se stalo ve skutečnosti** (samozřejmě jen do té doby, než elfové deník ukryli a vstoupily do podzemí). Dále je zde také popsána cesta do podzemí – severozápadním směrem od domku babky bylinářky je malá skalka, v níž leží vchod do jeskyní zavalený velikým balvanem.

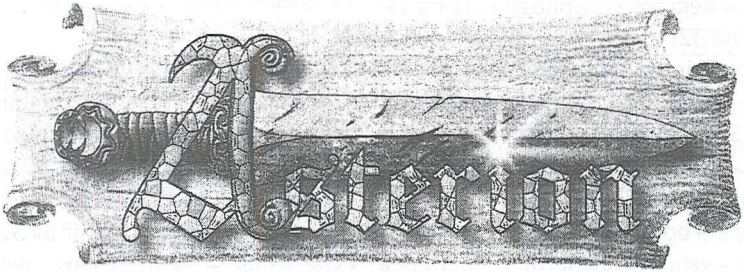
Svitek průlomu

Na první pohled vypadá jako každý obyčejný svitek, ale je prakticky nezničitelný. Postavy sice slovům nebudou rozumět, ale pokud jej přečtou v blízkosti ochranné záře, povede se jim ji prolomit.

Magnetovec

Černý, matně zářící kámen o velikosti většího grepu. Při doteku získávají všechny dobré postavy až neúnosně odporný pocit, neutrální necítí nic a naopak zlé postavy se od něj nechtějí odloučit. Je třeba jej zničit, nejlépe rozdrtit kladivem (po polití svěcenou vodou popraská a stává se mnohem křehčím).

Na stranách 27–28 najdete pomůcku pro nedávno vydanou stolní hru Sedmiměstí (více o této hře se dočtete v minulém čísle). Do připravené tabulky si při hře můžete pro každou z vašich postav poznamenávat, kterou lokalitu už prozkoumala, a z druhé strany listu značit kouzelné předměty, o nichž zjistíte, že Sedmé město určitě nechrání.



Charakteristiky cizích postav

Nedopatřením jsme zapomněli v Aplikaci pravidel v modulu Nemrtví a světlonoši uvést charakteristiky (rasu, pohlaví, povolání a úroveň) popsaných cizích postav. Zde bychom rádi tento nedostatek napravili. Při té příležitosti také provedeme jisté úpravy v seznamu CP z Hlavního modulu, aby povolání a úroveň více odpovídaly postavení a schopnostem těchto CP. Nezmíněné údaje zůstávají stejné jako v seznamu původním. V závorkách jsou uvedena asterionská povolání daných postav, která budou možná v některém z dalších modulů rozebrána podrobněji. Zatím byste měli brát v úvahu jistá specifika těchto postav.

autoři

CP – Hlavní modul a Dálavy

Aren z Ireanu – šermíř, 6. úroveň
Asáman – schopnosti šermíře, theurga a mága na 36. úrovni (subotamský mnich)
Bog – nejedná se o CP, ale o nestvůru se značně posílenými schopnostmi
Borin III. – válečník, 4. úroveň
Cyrel – (lovec přízraků)
Daxar – mág, 26. úroveň
Duana – bojovník, 14. úroveň
Eldros – některé schopnosti mága a čaroděje na 32. úrovni
Engolty – sicco, 8. úroveň
Eranis – žádné povolání ani úroveň
Finian Stříbrovlasá – (bard)
Gildan – šermíř, 17. úroveň a další zvláštní schopnosti
Hromare – bojovník, 23. úroveň
Iskalon – schopnosti, šermíře, theurga a mága na 28. úrovni (subotamský mnich)
Janoš Brukka – šermíř, 25. úroveň
Jarodal Pěvec – (bard)
Khar – schopnosti všech povolání (kromě nekromanta, resp. jiných asterionských) na 36. úrovni
Kirbeg – pyrofor, 34. úroveň
Lansel – bojovník, 19. úroveň
M'biya – mág, 30. úroveň
Ngawanya – mág, 23. úroveň
Orrefors – theurg, 13. úroveň
Raztor – člověk
Riam – schopnosti bojovníka na 29. úrovni a theurga na 9. úrovni
Rrung – bojovník, 17. úroveň
Sarni z Ireanu – zloděj, 1. úroveň
Seka – druid, 10. úroveň
Sigred – bojovník, 12. úroveň
Stigeril – druid (lesní i pouštní), 23. úroveň
Tarian – válečník, 5. úroveň
Tráin Zručný – válečník, 4. úroveň
Trigerog – schopnosti druida a mága na 36. úrovni
Ugrien – schopnosti čaroděje, chodce a bojovníka na 36. úrovni
Ulfen Statný – bojovník, 12. úroveň
Val'Doren – temný elf
Zantur – schopnosti mága na 33. úrovni a bojovníka na 25. úrovni
Zdiboř – lupič, 16. úroveň
Zvonislad – sicco, 22. úroveň

CP – Nemrtví a světlonoši

Alim – barbar, muž, lupič, 15. úroveň
Betridal – upír, muž, schopnosti mága na 30. úrovni a šermíře na 21. úrovni
Cedrik – myšlenková bytost
Coriven – upír, žena, šermíř na 32. úrovni
Čche ming – skřítek, muž, nekromant (vládce mysli), 28. úroveň
Delcante – člověk, žena, nekromant (spiritista), 26. úroveň
Gahard – barbar, muž, schopnosti bojovníka na 23. úrovni a nekromanta na 7. úrovni (lovec přízraků)
Gyndak – člověk, muž, nekromant (spiritista), 21. úroveň
Katanga – temný elf, žena, schopnosti nekromanta na 11. úrovni a hraničáře na 4. úrovni
Leth – trpaslík, muž, nekromant (zloděj emocí), 31. úroveň
Sarathin – člověk, muž, nekromant (animatik), 26. úroveň
Sh'xinga – myšlenková bytost
Tarxis – člověk, muž, čaroděj (dusnari), 20. úroveň
Vieen – člověk, muž, schopnosti mága a nekromanta na 36. úrovni

jeskyně	žlutá hnědá šedá	žlutá hnědá šedá	žlutá hnědá šedá
menhir	žlutý modrý hnědý	žlutý modrý hnědý	žlutý modrý hnědý
dolmen	žlutý červený modrý	žlutý červený modrý	žlutý červený modrý
hrad	žlutý červený modrý	žlutý červený modrý	žlutý červený modrý
věž	žlutá modrá zelená	žlutá modrá zelená	žlutá modrá zelená

jeskyně	žlutá hnědá šedá	žlutá hnědá šedá	žlutá hnědá šedá
menhir	žlutý modrý hnědý	žlutý modrý hnědý	žlutý modrý hnědý
dolmen	žlutý červený modrý	žlutý červený modrý	žlutý červený modrý
hrad	žlutý červený modrý	žlutý červený modrý	žlutý červený modrý
věž	žlutá modrá zelená	žlutá modrá zelená	žlutá modrá zelená

Zjištěné kouzelné předměty

- ☐ Boženovo plnobarevné naučné leporelo
- ☐ Světluškina svíce dobrotivých snů
- ☐ Duhův diagram excitovaných liter
- ☐ Vrtiškova sada rozverného náčiní
- ☐ Šotkova přilbička věčných objevů
- ☐ Doudova maska nečekané krásy
- ☐ Tyvoušova klícka neutěšeného picknicu
- ☐ Chvostodrv – kouzelný meč
- ☐ Bezcekova koruna bezvětrného útěku
- ☐ Vontovo eropathogenní škrabátko zad
- ☐ Aqualungova vyzvědná křišťálová bublina
- ☐ Záhadné hodiny čarodějů Desetimoří

Zjištěné kouzelné předměty

- ☐ Boženovo plnobarevné naučné leporelo
- ☐ Světluškina svíce dobrotivých snů
- ☐ Duhův diagram excitovaných liter
- ☐ Vrtiškova sada rozverného náčiní
- ☐ Šotkova přilbička věčných objevů
- ☐ Doudova maska nečekané krásy
- ☐ Tyvoušova klícka neutěšeného picknicu
- ☐ Chvostodrv – kouzelný meč
- ☐ Bezcekova koruna bezvětrného útěku
- ☐ Vontovo eropathogenní škrabátko zad
- ☐ Aqualungova vyzvědná křišťálová bublina
- ☐ Záhadné hodiny čarodějů Desetimoří

autor: **Hynek Švácha**

autor: **Filip Bečvář**

popisuje slovy: *„Pro Ciri mám přiřazenu šedou barvu, protože se neustále pohybuje v jakési zóně soumraku, jako by nepatřila ani do jednoho ze světů. Má to ostatně v genech. Jenže lidem se takové postavy nelíbí a v internetovém hlasování skončila Ciri jako nejméně oblíbená postava. Lidé si rádi čtou o velkých hrdinech anebo o velkých padouších. Ale nelíbí se jim postavy, které jsou v přechodové zóně,* the twilight zone, *u kterých se ještě neví, na jakou stranu se přikloní. Lidé jim zkrátka nerozumějí."* (Viz www.inzine.cz, Dita Eckhardtová, Ivan Adamovič: *Říká se tomu „living dangerously"*. 16. 8. 2000) Pravda je, že alespoň pro mě to, co se mnohým čtenářům na postavě Ciri nelíbí, je možná tím nejcennějším na celé knize.

Zatímco mnohé Sapkowského povídky čerpájí inspiraci z jemného, ať autor co chce říká, lehce postmodernistického převracení pohádkových motivů, román vazbu na pohádky opouští – obrací se k mýtu, hluboko zakořeněnému vyprávění, žijícímu v symbolické „duši" společnosti, civilizace někdy skrytým, jindy naprosto očividným životem. Sapkowski prokládá děj tématy osudovosti, předurčenosti, cykličnosti času a bytí, osudové lásky... Nemůžu se jen ubránit dojmu, že pevné propojení děje s mýtem, zcela explicitní například v prvním díle, se postupně rozvolňuje – a jak se Ciri stává „šedou postavou", dostává se do šedé zóny i mýtus. Vedle mýtu se v pozadí celého příběhu ovšem objevují i další témata – a ta nejsou o nic slabší, než téma mýtu, ba naopak. Jsou, a říká to i Sapkowski, to témata týkající se takových „banalit", provařených v tunách moralistních žvástů, jako je lidskost v mezních situacích, xenofobie... Témata, která banální rozhodně nejsou. Jde ovšem o podání...

A Sapkowského podání je dobré, ba výborné. Má své mouchy – výše jsem se jich již dotkl. Ale to nic nemění na tom, že pentalogie o Geraltovi a Ciri je výborné čtení – stříknuté vypravěčskou genialitou, plné života a často až zle přesných postřehů z něj. Sapkowski je a bude elitní spisovatel. Nejenže umí psát, ale má i co říci. A obé v míře jistě vrchovaté. Což není samosebou.

Zdroje:

Andrzej Sapkowski: *V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy*, Ikarie 6/94

Dita Eckhardtová, Ivan Adamovič: *Říká se tomu „living dangerously"*
http://www.inzine.cz/clanok.asp?id_clanok=37 (16.8.2000)

Dita Eckhardtová, Ivan Adamovič: *Nejsem žádný Otakar Vávra*
http://www.inzine.cz/clanok.asp?id_clanok=271 (6.12.2000)

Jakub Macek:: *A.Sapkowski – zaklínač slovanské fantasy*
http://sever.cz/text.asp?clanek=1304 (24.3.2000)

www.sapkowski.cz

Světy her na životní příběhy

Petr „Jezevec“ Pouchlý

World of Darkness

V tomto cyklu, který bude vycházet po celý příští rok, bych se rád zaměřil na jednotlivé hry v oblasti HnH. Chtěl bych obsáhnout co nejširší spektrum, takže se nechci držet jen zaběhnutého schématu fantasy her jako je Dračí doupě. Naopak bych rád psal o hrách, které jsou od něj stylem i typem hry odlišné. Tím ovšem nechci dávat najevo, že je DrD hra špatná. Já osobně jsem na DrD vyrostl a rád si je kdykoliv zahraji.

První herní svět, na nějž bych se chtěl zaměřit, je svět firmy White Wolf. Svět, který sami autoři nazývají Svět temnoty. Do tohoto světa spadá několik samostatných, vzájemně kompatibilních herních systémů. V tomto článku vám jen přiblížím, o které jde, a v dalších číslech jednotlivé systémy rozeberu důkladněji.

Všechny hry vychází ze stejného prostředí. Jedná se o svět velmi podobný tomu našemu. Vyskytují se v něm místa stejných názvů jako v našem reálném světě, dějiny světa temnoty jsou stejné jako dějiny našeho, jsou tu stejná města, stejné vynálezy i stejné památky. Ve světě temnoty jsou stejní politici, baviči i lidé jako v našem reálném světě. Ale to vše je stejné jen na první pohled a při bližším zkoumání zjistíte, že něco je trochu jinak. A pak zjistíte, že byste v tomto světě vlastně ani nechtěli žít. A čím déle hrajete, tím jste si tímto tvrzením jistější.

Svět temnoty je sice stejný, ale jeho základem je prostředím gotického punku. Gotický prvek přidává světu více šera a temnoty, ulice měst jsou křivolačejší a užší, siluety a stíny jsou tmavší a delší, kostely a chrámy jsou vysoké budovy pokryté bizarními reliéfy a osazené škaredými kamennými chrliči. Krajina je často zpustošená, voda špinavá, ve vzduchu smog a mlha a příroda jako by umírala. Tma padá o něco dříve, měsíc je vábivější, slunce téměř nehřeje nebo krutě pálí, nebe je věčně zamračené a nad zemí se převalují chuchvalce mlhy. Lidé jsou zachmuřenější, flegmatičtější a méně usměvavé stíny sebe samých. Bezejmenné zástupy vykonávající své denní záležitosti s pravidelnou rutinou.

Punkový prvek vnáší do temné a ponuré atmosféry gotiky prvek agrese, násilí a dynamiky. Noční ulice jsou nebezpečným místem, kde se potloukají nejrůznější

gangy, rváči, prostitutky a narkomani. Násilí a krev na dlažbě jsou tu na denním pořádku, který sice děsí, ale nepřekvapuje. Vraždy, loupeže a znásilnění jsou na titulcích novin každý den. Ulice jsou špinavé, vyzdobené spreji, neony z reklam a územními znaky jednotlivých gangů.

Krom toho tento svět obývají tvorové, jejichž existence je jen málo uvěřitelná. Noc totiž patří jejím dětem. Bytostem tmy jako jsou hladoví pijáci krve, bandy agresivních vlčích lidí, přízraky mrtvých, ztracené duše skřítků, po moci lačnící mágové nebo lovci čarodějnic.

Takový je svět temnoty, v němž se dají hrát nádherné životní příběhy v hororovém duchu ve světě stejném, jako je ten náš, což dodává hře na realističnosti. Zajímavou a často i samotnou firmou podporovanou variantou je hrát v jednotlivých historických obdobích – např. v raném středověku, Francii Ludvika XVI. nebo v USA třicátých let.

V těchto hrách se však nemusíte stát kladným zabijákem nestvůr jako v jiných hrách, ale můžete se stát samotným monstrem, bojující o zbytky lidskosti v sobě. Zahrát si krutou a zoufalou existenci bytosti noci.

První hrou jsou velmi, troufnu si říci, že i v našich zemích, známí *Vampire: The Masquerade*. Postavy této hry jsou vampýři. Bytosti prokleté bohem a odsouzené k existenci za noci, kdy musejí sát krev, aby mohly pokračovat celou věčnost ve svém neživotě. Vampýři však nevznikají neplánovaně prostým vysátím oběti, ale promyšleným výběrem, kdy umírající oběť musí těsně před smrtí vypít krev upíra, aby se také upírem stala.

Upíři mají složitou hierarchii vytvářenou po dlouhá tisíciletí, která je rozdělila do různých klanů, jež proti sobě neustále vedou neutuchající válku nazývanou jyhad. Prastaří vampýři ji vedou pomocí svých mladších potomků, kteří ovládají celý svět. Upíři jsou většinou vysoce inteligentní bytosti, které tahají za nitky politiky a snaží se urvat co největší moc. Každý upír je vlastně spíše loutkářem, který se snaží zmanipulovat okolí ke svému prospěchu. Zároveň je však jen loutkou v rukou mocnějšího upíra, většinou svého stvořitele.

Upíři jsou hrou s širokým spektrem herního stylu. Hry vampýrů mohou být tragické hry o odmítání vlastní existence a snaze o udržení lidskosti v těle bestie, mohou to být hry o politickém boji a o ovládání světa skrze nitky vedoucí ke smrtelníkům či mladým upírům, ale mohou to také být hry o vášni a erotice, kdy hráči doslova prožívají emoce vampýra.

Pro upíry vyšla i kniha samostatných pravidel, která modifikují hru pro hraní ve středověku. Je to hra o něčem velmi rozdílném a přece stejném jako jsou klasičtí upíři pro současnost. Cestovat lze často jen v noci, obchoduje se ve dne a města jsou malá, kde se ztratí jen málo upírů. Na druhou stranu nejsou vampýři ještě pevně zaklíněni ve složité hierarchii, takže mají volnější ruce sami pro sebe.

Druhou hrou je *Werewolf: The Apocalypse*. Hrdinové této hry jsou vlkodlaci, kteří však, možná vás to překvapí, nejsou tupá monstra snažící se vyvraždit lidstvo. Být vlkodlakem, nebo Garou, jak se mezi sebou vlkodlaci označují, je mnohem těžší úděl. Garou jsou vyvolení samotnou přírodou, aby se stali jejími ochránci. Jejich matka Gaia (v podstatě archetypální vyjádření planety Země) jim k tomu dala moc měnit kůži, aby mohli snáze strážit jak svět lidí, tak svět zvířat. Tragika Garou však spočívá v tom, že svůj boj o planetu Zemi pomalu, ale jistě prohrávají, protože Země je stále více zdevastovaná.

Garou mají také zajímavou strukturu a životní styl. Rozlišují se do kmenů a tvoří menší smečky. Jejich životní styl, obřady, tradice a sociální rozvrstvení se nejvíce podobá indiánskému kmeni. Mezi jejich zvláštní schopnosti patří komunikace s nejrůznějšími duchy přírody i technologie a schopnost navštívit skryté světy obklopující Gaiu.

Vlkodlaci jsou nejvíce hrdinská hra ze všech her světa temnoty. Postavy jsou klasičtí hrdinové rytířského typu, kteří se snaží vyhrát předem prohranou bitvu. Apokalypsa a konec zpustošeného světa mohou přijít každým dnem. Rozhodně však není hrou jen o zabíjení temných démonů a jiných bytostí noci. Vlkodlaci se mají hrát především jako každodenní život v komunitě Garou, k němuž patří běžné (a přesto exotické a zábavné) starosti, jako je snaha o dosažení pozice ve smečce či kmeni, touha po vyšším vědění, prožívání slavností i strastí kmene, hledání životního druha či družky, ostraha mláďat. Možností je nepřeberně – nikdy se na Garou však nedívejte jako na paladiny na 20. úrovni s možností měnit podobu.

Taktéž pro vlkodlaky vydala firma White Wolf historickou verzi v době kolonizace Divokého západu. Garou jsou tu členy prohrávajících indiánských kmenů, kteří bojují proti postupujícím agresorům. Mně osobně přijde tato hra lepší než klasická hra pro 20. století v aspektu samotné idey. Přece jen si lépe představím prohranou bitvu na Divokém západě, protože vím, že to skončilo porážkou Indiánů, než v současnosti, kdy konec světa je hypotéza.

Třetí hrou je *Mage: The Ascension*, kde se stanete opravdovým mágem, schopným měnit samotnou realitu. Systém magie je ve světě temnoty vyřešen docela pěkně, protože nemá pevný systém kouzel, ale jen dává mágovi možnost realizovat se v určitých směrech magie – např. hmota, energie, čas atd. Umožní to hru zajímavou a pestrou, protože vás donutí přemýšlet, jak svou moc využívat. Samozřejmě, že magická moc není zadarmo. Pokud uděláte něco proti přirozenému chápání většiny prostých smrtelníků, pak moc reality může způsobit, že popřete sami sebe a prostě přestanete existovat.

Jako snad všechny druhy bytostí noci, i mágové mají své kouzelnické řády, které udržují rivalitu s ostatními řády i ve vlastních řadách. Konflikt mágů však má hluboké kořeny v době renesance, kdy se mágové rozdělili na dvě v podstatě

radikální frakce. První z nich byli tradiční mágové, prosazující cestu magie pro vyvolené, a druzí pokrokoví inženýři, razící cestu magie pro všechny. V současnosti technokratická unie, jak se pokrokoví inženýři přejmenovali, ovládá masy prostých smrtelníků, protože v techniku, chemii a vědu věří každý civilizovaný člověk, zatímco tradiční mágové žijí v exilu a technokracie po nich tvrdě jde.

Mágové jsou typem mírně paranoidní hry o přežití tradiční víry proti globálnímu technickému náboženství. Hlavní náplní hry je o snaha o dosažení naprosté dokonalosti, protože každému mágovi jde hlavně o osobní moc. Hráči mága však musí být zkušení, protože hráč toužící po „výhře" za každou cenu jen zkazí hru ostatním, jež se snaží o trnitou cestu k dokonalosti, jelikož pravidla umožňují mágům opravdu konat téměř zázraky.

Historická hra pro mágy je právě z období renesance, kdy ještě není rozhodnuto o výhře pokrokových inženýrů ani tradičních mágů. Na rozdíl od klasické hry v současnosti to není hra o skrývání své moci, ale intrikánská hra o zalíbení se jednotlivým světským frakcím. Renesance je na politickou a intrikářskou hru špionů výborným obdobím.

Čtvrtou hrou ze světa temnoty je hra *Wraith: The Oblivion*, v níž se stáváte přízrakem, pro nějž byly city z jeho života tak silné, že mu nedají klidu ani po smrti. Typickým přízrakem je hlavní protagonista filmu Vrána. Přízrak to však v říši mrtvých nemá jednoduché, protože spolu s ním vyvstane na druhé straně řeky mrtvých i jeho stín. Temná stránka jeho já, která má přesně opačný smysl existence než přízrak. Je to takový dr. Hyde, který přízraku znepříjemňuje život, kdykoliv se dostane na povrch mysli a ovládne společné tělo. Drobným, nicméně velice nechutným překvapením je, že tento stín hraje jiný hráč ve skupině. Každá hráč tak tedy hraje jak svůj přízrak, tak stín nějakého jiného hráče.

Říše mrtvých však není žádný ráj. Základním kamenem i platidlem jsou tu duše zemřelých, s nimiž přízraky kupčí a na jejichž plasmě budují svou pozici i moc. Společenské zřízení říše mrtvých docela vystihuje společenské zřízení jako bylo například ve starověkém Římě. Postavy jsou většinou odpadlíci, pracující na vlastních tužbách a cílech, kteří nepatří k žádné z velkých sekcí Hierarchie.

Přízraky jsou nejtemnější a nejzvrácenější hra ze světa temnoty. Cynismus a krutost v ní hrají stejnou roli jako vášeň a láska. Přízraky jsou smutné stíny minulosti, jimž neustále hrozí zapomenutí. A zemřít podruhé je mnohem horší než zemřít poprvé. A každý přízrak ví, že nikdy nepřekročí svůj vlastní stín.

I přízraky mají svá pravidla pro historickou epochu, což je v jejich případě 1. světová válka. Emoce a prožitky vojáků si dokážu představit a krutost hry taky, ale pravidla jako taková jsem bohužel neviděl, nemůžu tedy cokoliv důvěryhodného napsat.

Changeling: The Dreaming je pátou hrou z tohoto světa. Její hlavní protagonisté jsou lidé s nesmrtelnou duší skřítka. Nebo by se dalo říci nesmrtelné duše skřítků

uvězněné v lidském těle. Takovýto smrtelník je schopen vidět neviditelný svět chimér a skřítčích iluzí, jež dokáže na určitou dobu zhmotňovat do reálného světa. Není to opravdová magie mágů, ale jen drobné triky. Skřítkové v tělech smrtelníků však mají různé rasy a podoby – od klasických půlčíků, přes vznešené elfy až po silné troly, které však většinou vidí jen oni a ostatní skřítci.

Jako všechny ostatní bytosti noci i skřítkové mají vlastní skrytou organizaci založenou na feudální společnosti plné králů, knížat a rytířů. Krom toho mají různé šlechtické rody a rozličné rasy. Opravdoví nesmrtelní skřítkové však opustili tento svět do své vzdálené pohádkové země Arcadie už na počátku středověku, protože lidský svět se pro ně stal příliš banálním a stereotypním. Tuto skutečnost krásně ztvárnili autoři filmu Merlin. Skřítkové totiž banalitu, opakující se cykly, otupělost a šeď obyčejného života přímo nesnáší a v přílišné koncentraci je i zabíjí. A v uspěchaném světě temnoty to nemají vskutku jednoduché.

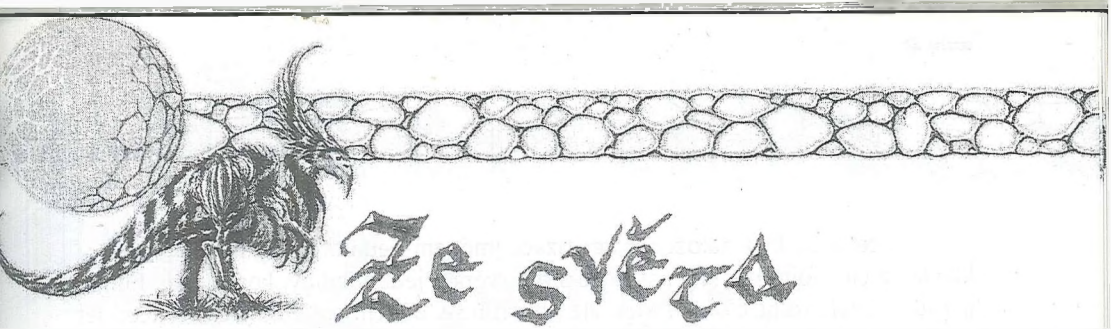
Skřítkové se dají hrát velmi dobře jako hra o smutku a ztrátě pocitu volnosti. Znáte to, pokud vás někdy štvalo, jak málo máte času, a zoufáte si, kolik jste měli volnosti jako malí nebo dokud jste studovali. Najednou nevíte, kam dříve. Přijde práce, rodina a děti, starosti a povinnosti. Pryč jsou doby, kdy jste hráli každý víkend hry na hrdiny. Tak takové jsou pocity skřítků a pokud si je chcete prožít v mnohem horší míře, pak je to hra právě pro vás. Skřítkové se však dají hrát i jako výborné pohádkové odreagování (hra v hororovém prostředí však vůbec pohádková není, to zaručuji) nebo jako hrdinské dobrodružství stylu Nekonečný příběh.

Pokud mají skřítkové nějaká pravidla pro určitou historickou epochu, tak jsem o ní zatím nečetl. A to ani na oficiálních stránkách White Wolfa. Zajímavé by však mohlo být hrát skřítky v době jejich upadající moci v dobách artušovských.

Posledními zatím vydanými pravidly jsou *Hunter: The Reckoning*, kde hrajete za lovce čarodějnic v moderním zlem a temnotou prolezlém světě. Pravidla jsem však bohužel ani nečetl ani o nich s nikým, kdo by je četl nemluvil, takže opravdu nevím, co přesně obsahují.

Krom základních příruček, jež na sebe navazují neskutečné množství doplňků, které jsem popsal výše, je ještě několik dalších možností na hraní bytosti noci ve světě temnoty. Jednou z nich je hra na prosté smrtelníky, kteří jsou buď ovládáni upíry (příručka *Ghoul: Fatal Adiction* (20. st.), *Liege, Lord and Lackey* (11. st.)) nebo jen opravdu obyčejnými lidmi, kteří poodhalili tajemství noci (*Vampire: Player's Guide*, *Mortals*, *Kinfolk* nebo libovolná pravidla pro tvorbu postavy, kdy vypustíte zvláštní výhody). V rámci hry upírů vyšla také samostatná příručka pro mumie, prastaré a mocné nemrtvé.

To je pro tentokrát vše. V příštím čísle se zaměřím na herní systém a společná pravidla všech uvedených her.



Světu vládne Reunion

Irena „BlackWidow“ Horcová

Martin se otočil k počítači a začal cosi hledat na SpaceNetu.

Byl už v podobném hledání docela zkušený a tak to našel za krátkou chvíli.

„Petře, už to mám!“ nadšeně zavolal na svého přítele, který znuděně v pohovce sledoval utkání v Laserballu.

„A co?“ odvětil nechápavě Petr.

„Přece ten kód do hlavní databáze Reunionu.“

„Cože?!“ vyprskl Petr pivo, které právě pil, a doběhl k příteli.

„To snad není možné, tobě se to vážně povedlo!“ zajásal.

„Vždyť jsem říkal, že s tím novým krakovacím programem to půjde snadno.“

„Ale to je super!“ neovládal Petr své nadšení, „Takhle si konečně můžeme přečíst správné kurzy na zítřejší závody, vyhrát spoustu kreditů a odjet na vysněnou dovolenou na Jupiter 4.“

„Máš pravdu, brácho, bude to fajn dovolená. A těch holek.“ poznamenal Martin.

„Jupitere 4, těš se na nás!“ zahulákal Petr a otevřel si další plechovku piva.

Tak nějak začíná příběh v úvodu RPG hry Reunion. O tom, že není všechno tak, jak si oba zmínění hrdinové představovali, snad není nutné se zmiňovat.

Reunion vznikla podle stejnojmenné knižní předlohy spisovatele Christophera Cremmona a odehrává se v nepříliš vzdálené budoucnosti tak, jak ji tento autor načrtl ve své knize.

V roce 2001 byla založena organizace jménem Reunion (Sjednocení), která si kladla za cíl spojit všechny národy a státy světa v jeden jediný, komplexně fungující stát. Trvalo to přibližně 19 let, ale podařilo se. Během následujících čtyřiceti let upevnil stát Reunion svůj do té doby bezchybný systém a roku 2060 mělo lidstvo dosáhnout takřka dokonalosti. Žel nic není takové, jak se zdá a geniální systém Reunionu se začal rozpadat. Vytvořila se nová extremistická hnutí, revolucionáři toužící po autonomii a ani masivní potlačování pomocí vojenský nepomohlo. Naopak celou situaci to ještě ztížilo a když v zimě téhož roku zemřel profesor Mark Livenhart, zakladatel a tvůrce Reunionu, rozpad říše byl nadosah.

Naštěstí se objevili profesorovi nástupci, kteří dokázali udržet částečný mír a kompromisem dosáhli utichnutí rebelie.

Technický pokrok dosáhl historického mezníku, ekonomika prošla výraznými změnami od dvacátého století a již zničené životní prostředí vyhnalo lidstvo do gigaměst. Podařilo se sice najít náhradní zdroje za ty původní přírodní, jež byly dávno vyčerpány, dokonce byly zvednuty životní úrovně všech obyvatel Země (i okolních základen na orbitách planet), nicméně sociální apocalypsa se blíží.

Již téměř neexistuje lidský soucit, kreativita, ani pravá láska. Téměř všechno je zaměřeno na obchod, právo a zase obchod. Umělci ztrácejí svůj původní smysl, koupit si lze takřka cokoliv a lidský život má přesně stanovenou cenu.

Představte si svět takový, jak bude při současném vývoji vypadat za šedesát let, a zkuste si v něm alespoň pomocí této hry žít.

Hra je podobně jako GURPS nebo hry od White Wolfů založena na systému dovedností, kdy vám ta která dovednost přidává kostky, kterými potom házíte proti nějakému cílovému číslu. Důležitý je výsledný počet úspěšných hodů, tedy čísel větších než je cílové číslo, neboť ten udává konečnou úspěšnost prováděné akce.

Přestože nelze o systém povolání a úrovní, můžete si zde alespoň vybrat několik archetypů, které vám pomohou určit charakter vaší postavy a napoví vám, které dovednosti si vybrat při její tvorbě.

Těchto archetypů je zde asi šedesát a to ze všech možných oblastí (sportovec, umělec, voják, pilot, vědec, lékař, právník, obchodník, gangster nebo třeba i obyčejný zedník).

Na rozdíl od takového Shadowrunu zde není žádná magie, jedná se čistě jen o náš skutečný a reálný svět s nejpravděpodobnějším vývojem. Nenajdete tu také žádné mimozemšťany, techniku Star Treku ani nadpřirozené bytosti, zkrátka nic, co nebylo za nějakých těch šedesát let.

Vřele vám doporučuji si zahrát na své vnuky a uvidíte za šedesát let, jak moc se vaše hra lišila od reality. Já osobně doufám, že bude o mnoho lepší, než ji malují autoři.

Nechť Reunion přetrvá!

PRAGOCON 2001

Na konci ledna se bude konat 5. ročník setkání příznivců vědecké fantastiky, fantasy, hororů, záhad všeho druhu, japonské kultury a her na hrdiny, pořádaný SFK Terminem.

KDE (jako loni): gymnázium v Arabské ulici, Praha 6-Dejvice
(čtyři zastávky tramvají od konečné metra "A" Dejvická)
KDY: sobota 27. 1. – neděle 28. 1. 2001

CO MŮŽETE OČEKÁVAT?

PŘEDNÁŠKY
Hvězdy českého fandomu, stejně jako mladí a dosud neokoukaní přednášející. Přednášky budou rozděleny do Sci-fi bloku a Futurologického kongresu, ve kterém můžete očekávat vize českých odborníků na vývoj různých oblastí (především společnost, IT technologie aj.) v blízké i vzdálenější budoucnosti – přednášky jsou připravované ve spolupráci s UNIVERSEM, vědeckou sekcí internetového deníku Neviditelný pes. Můžete se těšit například na přednášky o virtuální realitě, vývoji vojenské pěchoty, matematice či genetice; mezi přednášejícími najdete Fr. Vrbenskou, O. Neffa, V. Říšu, Z. Rampase a jiné.

ZÁHADOLOGIE
Program připravujeme ve spolupráci s měsíčníkem Fantastická fakta. Uslyšíte například o těle, čakrách a práci s tělesnou energií, výklad snů z hlediska psychologie a mytologie a jiné.

JAPONSKO
Blok o Japonsku ve formě přednášek a promítání vede Manga klub. Františka Vrbenská bude povídat o japonském hororu, dále uslyšíte o historii mangy, Šintoismu a východních náboženstvích, o japonských anime seriálech a o japonském meči a jiných zbraních.

STARTREK
Promítání, přednášky, diskuse, dabing, herci… vše, co si (nejen) fanoušek StarTreku může přát.

HRY
Jako již tradičně se na Pragoconu setkáte s širokou nabídkou her – **Blackfire Games** kromě turnajů v karetních sběratelských kartách (MtG) přichystá prezentaci svých deskových her – nyní začínající fenomén Pokémon, jak strategicko-taktických bitev miniatur, tak tradičnějších, firma **Warlord** se bude prezentovat hrami Warhammer a Settlers (Osadníci z Katanu).

SOUTĚŽE
Pragocon je nerozlučně spjat s vyhlášením vítězů literární soutěže pro autory do 18ti let O cenu barda Marigolda, stejně jako soutěže o nejbizarnější osobu české společnosti – Mimozemšťan roku. Své znalosti můžete otestovat v soutěžích typu Risk.

DALŠÍ
K dalším kratochvílím bude patřit videoprojekce (SF&F pecky, Simpsonovi, Southpark...), konečně snad pořádný bufet, burza knih a artefaktů, testy IQ, tombola, prezentace her, turnaje i nezávazné hraní her počítačových, karetních, deskových i RPG, Blackfire Games či turnaj v Dračím doupěti.

REGISTRAČNÍ POPLATEK
160 Kč (vstup sobota i neděle) či 100 Kč (jednotlivé dny), a 40 Kč (materiály). Účastníci literární soutěže mají vstup volný. Na conu bude možno přespat, 40 Kč a spacák s sebou.

BLIŽŠÍ INFORMACE A DOTAZY
Václav Fořtík (vafor@volny.cz, 0603/234 368), Adam Šnobl (adam.snobl@volny.cz)
http://www.mensa.cz/terminus

Společenstvo J. R. R. Tolkiena
vyhlašuje druhý ročník soutěže

O lahvičku miruvoru

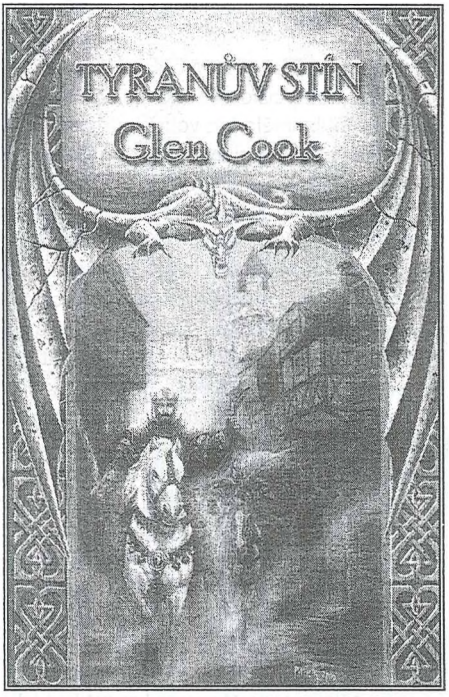
Podmínky účasti:
– do soutěže se přijímají příspěvky v kategoriích próza, poezie, kresba a hudba
– od každého čísla stačí jeden exemplář – kresby mohou být xeroxované, avšak sám tvůrce musí zvážit, nakolik jim kopírování uškodilo; hudba nejlépe na kazetách.
– práce napsané nečitelně budou ze soutěže vyřazeny
– musí se jednat o dosud nepublikovaná díla
– všechna musí být přímo nebo zprostředkovaně inspirována dílem J. R. R. Tolkiena
– rozsah není omezen
– organizátoři si vyhrazují právo uveřejnit vítězné příspěvky

Uzávěrka soutěže je 31. ledna 2001, pokud nebude konec světa.
Příspěvky posílejte na adresu Michael Bronec, Horáčkova 1208, Praha 3, 130 00.
O výsledcích a případném místě vyhlášení budete včas informováni

Společenstvo JRRT

Recenze

Malá epizoda s velkými následky



Není tomu tak dlouho, co jsme dostali do ruky první díl trilogie o Černé legii, a už je tu druhý (sledován v rozmezí snad jen několika týdnů třetím). Nakladatelství Brokilon zřejmě ví, jak je čtenář po přečtení prvního dílu hladový na pokračování.

Ten, kdo by čekal další popis ohromných tažení a válek, bude zřejmě překvapen. Druhý díl ságy připomíná spíše detektivní příběh a navíc se odehrává na poměrně malém uzemí. Dalo by se říct, ze jde z hlediska celé historie Legie jen o nepatrnou epizodu. Legie je vyslána, aby zajistila pořádek v malém městě na „konci světa", kde nedaleko stojí podivný černý hrad... Setkáme se opět s Havranem a Pusinkou, Bílou růží, které jejich osud dostihne i na tak vzdáleném místě, ale i se zbytkem Legie: Felčarem, Jilmáčem, Jednookým, Skřetem, Kapitánem a dalšími známými tvářemi - a s některými se i rozloučíme ... následky této epizodky jsou pro Legii nedozírné.

Musím říct, že druhý díl je psán o hodně lépe než první – možná je to tím, že se autor držel jen jednoho prostředí a mnohem lépe tak udržel čtenářovu orientaci. Vcelku pravidelně střídání pohledu na události (buď Felčarovo, nebo Boudy) vytváří nádherný plastický obraz, který Cookovo umění ještě umocňuje. Ani v druhém dílu nezapoměl, že jde o „dark fantasy" a se svými hrdiny se nikterak nemazlí – však uvidíte sami.

Celá trilogie Černé legie je skutečnou perlou v záplavě fantasy knih uplynulého období, za kterou se nebudete muset nijak stydět a připraví vám mnoho hodin kvalitní

četby. Jen doufám, že se následně na našem trhu nestrhne překotné vydávání „rádoby-darkfantasy" knih, jen aby využily momentální nálady, kterou Černá legie připravila – bylo by hezké si nezkazit chuť.

Glen Cook: Tyranův stín. Přel. Zdeněk Milata. Obálka J. P. Krásný. Ostrava, Brokilon 2000. 312 s. 198 Kč.

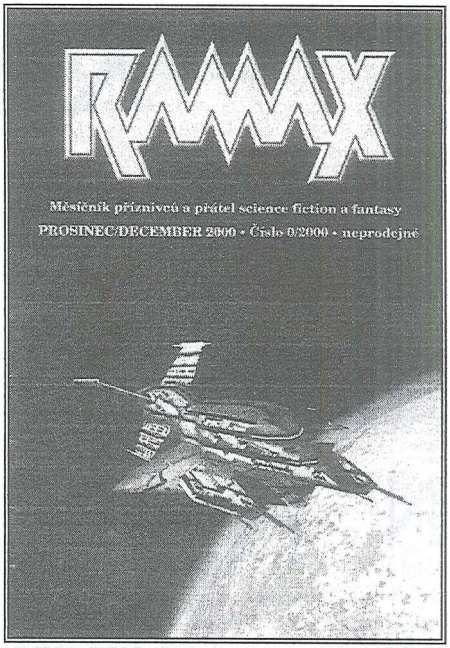
-san-

Nová šance pro čtenáře

Tak by se dal nazvat časopis *Ramax*, jehož nulté číslo mělo křest na Draconu a nyní by mělo být volně k dostání v SF speciálkách. *Ramax* si zvolil cíl v dnešní době nelehký – pomoci milovníkům sci-fi, fantasy a hororu v orientaci na současném chaotickém knižním trhu. Největší část obsahu každého čísla budou tvořit recenze, snažící se podchytit celou knižní produkci dimácích nakladatelů za uplynulý měsíc. A protože často dochází k situaci, kdy dílo „zabije" negativní recenze, jejíž autor nepochopil, o čem kniha vlastně je (nebo mu prostě nesedla), najdete zde na každou knihu recenzí více, abyste si mohli lépe utvořit názor na ni a rozhodnout se, zda stojí za investici.

Mezi recenzenty objevíte známá i méně známá jména (například Zuzana Hanešková Saša Pavelková, Hana Vlčinská, Roman Paulík, Zdeněk Zachodil a další). V časopisu si pak můžete vybírat podle nich – příspěvky jsou členěny do bloků vždy od jednoho recenzenta, na začátku však naleznete i rejstřík podle knih a podle autorů, aby se vám snáze hledalo konkrétní dílo, které vás zajímá.

V *Ramaxu* však nenajdete jen recenze, čekají vás i další zajímavé rubriky. Rozhovory s autory, zprávy o tom, co nového se chystá v zahraničí, čtenářskou rubriku „Můj názor" a také žebříčky prodejnosti, členěné podle



jednotlivých prodejen. Připravuje se rovněž rubrika o plánech domácích nakladatelů.

Začít v dnešní době vydávat časopis, navíc takto specializovaný, je trochu riskantní, i přesto, že se snaží vyplnit citelnou mezeru v oblasti tuzemských SF&F periodik – ani *Ikarie*, ani *Dech draka* či *Fantázia* (což jsou navíc dvouměsíčníky) nemohou obsáhnout ve svém omezeném prostoru pro recenze více než zlomek měsíční produkce; více pohledů na jednu knihu je pak jevem velice, velice vzácným. Už proto bych Ramaxu přál, aby se uchytil; i my jsme kdysi začínalůi a víme, jak je náročné najít si cestu ke čtenářům, potýkat se s distribučními problémy, s nespolehlivými prodejci a nepříznivými podmínkami. Za posledních 10 let u nás vzniklo a zase zaniklo několik SF&F periodik (např. česká mutaci *The Magazine of F&SF* a *Nemesis*); budeme Ramaxu držet palce, ať se udrží a vzkvétá.

-mk-

Trumfy osudu

Invasion na scéně I

Modrá

Ivan „Isič“ Stanoev

Tak jsme se konečně dočkali. Od 1. listopadu nahradila **Invasion** na turnajích Typu II Urza's blok s jeho kombo kartami tyu *Yagmoth's Bargain* a snad až příliš silnými kusy jako *Morphling* a *Masticore*. Už s novou edicí proběhl začátkem prosince Pro Tour Chicago a několik dalších významných turnajů, takže se dá zhodnotit přínos **Invasion**. Celkově se jedná o velice pestrou edici s vyváženými kartami, která přinesla několik zajímavých nových strategií. Hlavní dobrá zpráva ale je, že prakticky vymizely kombo balíky. Konečně je tak po dlouhé době turnajový Magic o souboji nestvůr a ne o zabíjení pomocí *Stroku* za tisíc ve druhém kole. V tomto a příších čislech se budu věnovat nejpopulárnějším strategiím na dvojkových turnajích podle barev, začnu mou nejoblíbenější barvou – modrou. Pro jistotu

ještě připomenu, že na turnajích Typu II (neboli Standard) se smí hrát karty z následujících edicí: **Invasion**, **6th Edition**, **Mercadian Masques**, **Nemesis** a **Prophecy**. O vyváženosti současné dvojky svědčí fakt, že není zakázaná ani omezená žádná karta.

Modrobílý kontrol

Na formátu, kde je drtivá většina balíků postavená kolem nestvůr, bývá zpravidla dobrou volbou balík postavený kolem jejich hromadného ničení. A tak nastal čas oprášit starý dobrý *Wrath of God* a s ním klasický bílomodrý kontrol. Hlavní filozofií balíku je obrana, přežít co nejdéle, zlikvidovat všechny nepříjemné soupeřovy karty a postupně pomocí karetní výhody získat úplnou kontrolu nad průběhem hry a pak už stačí jediná nestvůra a vítězství je vaše.

U toho článku naleznete soupis jednoho z bílomodrých balíků, který se probojoval do druhého dne na Pro Touru v Chicagu. Neznamená to však, že by to byla jeho jediná a ideální verze, v **Invasion** vyšla celá řada zajímavých karet a tak stále zůstává hodně prostoru na inovaci. Na následujících řádcích se proto budu snažit nejen vysvětlit, proč je ta která karta v balíku, ale i nastínit další možnosti.

Základ balíku tvoří hromadné zabíjení potvor. Čtyřikrát *Wrath of God* je úplnou nezbytností, k němu ještě můžete přidat *Rout* z **Invasion**. Je sice dražší než Wrath a možnost hrát ho jako instant využijete jen málokdy, ale více zabíjení se může někdy hodit. Další účinnou kartou proti nestvůrám je *Story Circle*, který zastaví všechny mrchy jedné barvy a ještě navíc poslouží proti kartám přímého zranění. Podobnou funkci může zastat i *Teferi's Moat*. Nezastaví sice letce, karty přímého zranění a je dražší na seslání, ale na druhou stranu nemusíte platit za jeho aktivaci, což oceníte obzvlášť ve chvíli, kdy soupeř zahraje úspěšně *Argmageddon*. Jedinou slabinu všech těchto karet představuje *Chimeric Idol*.

Nezbytnou součástí každého modrého balíku je přerušování. Samozřejmostí jsou čtyři *Counterspelly* a do bílo-modrého balíku i čtyřikrát *Absorb*. Jeho značnou nevýhodou jsou sice tři barevné many potřebné na jeho seslání, ale bonus v podobě tří životů se může často hodit. Protože se momentálně nehrají prakticky žádné kombo balíky, mohlo by osm přerušování stačit, ale pokud se vám to zdá málo, nebo se vám nechce shánět drahé *Absorby*, můžete zkusit

jednu z následujících karet: *Power Sink*, *Disrupt*, *Exclude*, *Foil* nebo *Prohibit*.

Nezbytnou součastí každého balíku určeného na delší hry je prvek karetní výhody. Zde je jasnou volbou *Fact or Fiction*, asi nejsilnější karta z **Invasion.** Je to instant, takže ji můžete zahrát na konci soupeřova kola, navíc karty rozděluje oponent a vy si vybíráte, což vám dává značnou výhodu. Do kombinace s *Fact or Fiction* se výborně hodí *Accumulated Knowledge*. První obvykle putuje do hrobu přes Fakta a další se už promění v karetní výhodu. K manipulaci s knihovnou může posloužit ještě *Opt* nebo *Brainstorm*. Díky nim sice nezískáte převahu v počtu karet, ale máte větší šanci líznout si potřebnou kartu. Ideální karta do bílomodrého je nová variace na *Disenchant – Dismantling Blow*. Máte tak potřebnou obranu proti enchantmentům a artefaktům a pokud máte šest man, líznete si navíc ještě dvě karty.

Protože se stále hodně hrává *Rishadan Port* a *Dust Bowl*, je potřeba ochránit svoje manové zdroje proti těmto nepříjemným zemím. K tomu se výborně hodí *Tsabo's Web* nebo *Teferi's Response*. Web je sice slabší, ale po jeho zahrání si hned líznete kartu, takže vám nebude překážet na ruce a hodí se i do základu. Response je zase ideální do sideboardu a poslouží i proti klasickému ničení zemí. Nevýhodou Webu je, že nemůžete zařadit vlastní země se zvláštními schopnostmi, především *Kor Haven*, který se jinak do tohoto balíku hodí. Další možnost je bojovat proti ohni ohněm a nasadit vlastní *Dust Bowl*.

Poslední, co zbývá vyřešit, je způsob zabíjení soupeře. Asi nejčastěji se k tomu využívá *Blinding Angel*, má čtyři životy, takže přežije většinu červeného zabíjení, létá a navíc zastaví soupeřovu pozemní armádu. Dalšího zajímavého letce představuje *Jeweled Spirit*, který je s do-

10 Island
5 Plains
4 Adarkar Wastes
4 Coastal Tower
4 Marble Diamond
4 Counterspell
4 Absorb
1 Disrupt
4 Fact or Fiction
4 Accumulated Knowledge
4 Wrath of God
3 Dismantling Blow
3 Blinding Angel
1 Mageta, the Lion
1 Rout
2 Story Circle
2 Tsabo's Web

SIDEBOARD:
2 Mageta the Lion
1 Ivory Mask
1 Misdirection
2 Seal of Cleansing
2 Teferi's Response
1 Disrupt
4 Rootwater Thief
2 Prohibit

statkem many prakticky nesmrtelný. Tématicky do toho balíku zapadá i *Mageta*, který vyčistí stůl od nestvůr a zároveň slouží jako útočník. Některé balíky pak nehrají vůbec žádné nestvůry a vítězí pouze na dolízání soupeře pomocí *Millstone*.

Sideboard by měl obsahovat další karty proti enchantmentům a artefaktům, na výběr je *Dismantling Bow*, *Seal of Celansing* a *Dischenchant*. Proti nestvůrám je sice už v základu spousta karet, ale nasadit nějaké další se vždycky hodí. Obzvlášť proti rebelům je klíčový *Mageta*. Při dlouhých hrách je potřeba počítat s tím, že bude mít soupeř dostatek many, aby zahrál *Urza's Rage* s kickerem, jako obrana proti němu se dá využít *Ivory Mask* nebo *Misdirection*. Protože v základu je celá řada karet, které se příliš nehodí proti podobnému balíku, je nejvíce místa v sideboardu věnováno právě kontrolům. Jednu z možností představuje přidat co nejvíce přerušování a *Disrupting Scepter* na zahazování karet.

Asi zajímavější a agresivnější variantu představuje *Rootwater Thief*. Je levný, takže ho často zahrajete dříve, než bude mít oponent manu na přerušování, a zpravidla oddělá nějaké to zabíjení, takže se ho bude těžko zbavovat. A pak stačí třikrát, čtyřikrát zaútočit, sebrat všechny *Blinding Angely* a hra je vaše.

Černomodrý kontrol

Černá se dříve v kombinaci s modrou hrále jen minimálně a když už, tak většinou pouze kvůli kartám do sideboardu jako *Perish* a *Dread of Night*. Vše se však změnilo s příchodem **Invasion**. V ní najdete celou řadu karet jako stvořených právě pro tuto strategii, jako *Undermine*, *Recoil*, *Lobotomy* či *Probe*. Ostatně sami Wizardi přiznali, že jednou z hlavních snah v této edici bylo podpořit právě černo-modrou. Díky tomu je zde ještě více prostoru pro invenci než u bílomodré. Balík, který najdete u tohoto oddílu, je spíše orientován kolem modré s přerušováním a dobíráním karet. Stejně dobře se ale dá hrát spíše černá strategie zaměřená na zahazování karet z ruky doplněná o modrou na vracení a dobírání karet.

Mnoho karet je v černomodrém kontrolu stejných jak u předchozího balíku. Samozřejmostí je *Fact or Fiction* s *Accumulated Knowledge*. Stejně tak *Counterspell*, jen místo *Absorbu* zde máme *Undermine*, který se sice hodí do defenzivního balíku trochu méně než *Absorb*, ale stále je to druhé nejlepší přerušování. Navíc se zde hraje *Foil*, který se hodí do kombinace s *Fact or Fiction*, ale především *Nether Spiritem*.

Univerzální odpověď na jakýkoliv nepříjemný permanent představuje *Recoil*. K němu je tu pár zajímavých kousků jako *Dominate*, *Tsabo's Decree* a *Masscre*, které se v případě potřeby dají najít *Vampiric Tutorem*.

K zabíjení soupeře slouží kromě *Bribery* a *Dominate* už pouze *Nether Spirit*, který představuje ideální kartu do obraného balíku a hrává se občas i v bílomodrém kontrolu. Nedá se zničit, poslouží jako obránce proti *Blastodermům* a podobným stvůrám a navíc je v balíku celá řada karet, pomocí kterých ho můžete dostat rychle do hrobu a z něj do hry. Některé balíky pak upřednostňují *Trashing Wumpuse*, který zároveň poslouží proti malým potvůrkám. Problém je v tom, že se jich nehrává tolik jak dřive a mnohem častěji se setkáte s většími kusy typu *Kavu Titan*, na které je Wumpus krátký.

Silná stránkou této kombinace je především sideboard. Momntálně asi nejpopulárnějším balíkem jsou rebelové a proti nim máte na výběr hned z několika karet: *Rebel Informer*, *Dread of Night*, *Tsabo's Decree* nebo *Massacre*. Nejlépe je zkombinovat všechny dohromady. Na druhé příčce by se, co se týče popularity, nejspíše umístil zeleno-červnený balík a proti němu je tu všemocný *Perish*. Na kontroly můžete nasadit do boje *Rootwater Thiefa* nebo kombinaci karet jako *Lobotomy*, *Disrupt*, *Addle*, *Stupor*, k tomu nějaké to přerušování a *Millstone*.

Celkově je modročerná trochu náročnější na správné hraní a je trochu slabší proti agresivním balíkům, alespoň při první hře. Na druhou stranu většinou poráží jiné obranné balíky a má lepší sideboard.

12 Island
4 Underground River
4 Salt Marsh
2 Swamp
4 Opt
4 Accumulated Knowledge
4 Fact or Fiction
4 Counterspell
4 Undermine
3 Foil
3 Recoil
1 Vampiric Tutor
1 Probe
1 Tsabo's Decree
1 Massacre
1 Tsabo's Web
1 Dominate
1 Lobotomy
2 Bribery
3 Nether Spirit

SIDEBOARD:
3 Perish
2 Millstone
2 Tsabo's Decree
1 Cremate
1 Misdirection
1 Disrupt
2 Lobotomy
1 Rebel Informer
2 Teferi's Response

20 Island
4 Rishadan Port
3 Thwart
3 Foil
3 Daze
1 Misdirection
4 Brainstorm
1 Bribery
1 Air Elemental
4 Troublesome Spirit
4 Rishadan Airship
2 Drake Hatchling
4 Spiketail Hatchling
3 Rising Waters
3 Wash Out

SIDEBOARD:
2 Disrupt
4 Submerge
3 Withdraw
1 Wash Out
1 Misdirection
4 Rootwater Thief

Modrý beatdown

Modrá je tradičně obrannou barvou, ale už turnaje s Masques blokem ukázaly potenciál útočného balíku využívajícího modrých nestvůrek s létáním jako je *Rishadan Airship*. A po odchodu karet z Urza's bloku získala tato strategie na popularitě a podobný balík, jako najdete u tohoto odstavce, se umístil v Chicagu v první osmičce. Hlavní myšlenkou je vyložit co nejrychleji neblokovatelnou nestvůru a pak soupeře zdržet přerušovanáním a vracením do ruky, než ho vaše letectvo upižlá k smrti.

Mezi nestvůrami za jednu manu přichází v úvahu pouze *Cloud Sprite*, ale jedna do útoku není příliš mnoho, tak ho většina balíků nehraje. Za dvě many se asi nejvíc hodí *Spiketail Hatchling*. Má sice také pouze jedna dopředu, ale prakticky zdraží všechna soupeřova kouzla o jedna, což může často rozhodnout. Za dvě many přichází v úvahu ještě *Cloudskate*, osobně ale této potvůrce příliš nefandím. Za tři many je jasnou volbou *Rishadan Airship* s trojkou do útoku. Z dalších kousků pak ještě *Drake Hatchling*, *Ribbon Snake* nebo *Chimeric Idol*. Ten sice nemá létání, ale je v současnosti asi nejhranější nestvůrou za tři many, hlavně díky tomu, že přežije hromadné zabíjení. Jedničkou mezi letci za čtyři many je *Troublesome Spirit*, za pět man přichází v úvahu *Air Elemental*. Protože momentálně většina balíků hraje nějakou tu větši potvoru (kontrol anděla, zeleno-červená draka a rebelové *Jhowall Queen*) je možná lepší volbou *Bribery*.

Z přerušování tentokrát chybí *Counterspell*, protože jste stejně většinu času potapovaní, zato hojně využijete *Thwart*, *Foil* a *Daze*. Nezbytností je vracení nestvůr do ruky, k čemuž se nejlépe hodí *Wash Out* a *Withdraw*. Klíčovou kartu představuje v mnoha soubojích *Rising*

Waters. Nejsou sice optimální s *Troublesome Spiritem*, ale proti pomalejším balíkům mohou rozhodnout hru a s *Wash Outem* jsou smrtící. K zpomalení soupeře slouží ještě *Rishadan Port*, který se také celkem podporuje s Waters. Na dobírání karet se pro tuto rychlou strategii jeví *Fact or Fiction* příliš drahý a tak zde můžete využít spíš *Brainstorm*, *Opt* nebo případně *Gush*.

Zbývá už jen probrat sidebord. Proti balíkům se zelenou, která disponuje nepříjemnými zdroji many v podobě elfů a *Birds of Paradise*, je nejlepší oddělat Waters a nasadit *Submerge*. Proti jiným balíkům s nestvůrami můžete oddělat nějaké to přerušování a přidat více vracení do ruky. Proti kontrolům slouží už tradiční *Rootwater Thief* a nějaký ten *Disrupt*.

Výhodou balíku je poměrně snadná dostupnost většiny karet a bez nějakých dražších kousků jak Port a Waters se tento balík klidně obejde. Navíc je poměrně nenáročný na samotné hraní, takže je ideální volbou i pro méně zkušené hráče.

Předchozí balíky představují tři nejhranější varianty balíku s modrou. V menším počtu bylo v Chicagu k vidění i několik dalších variant. Například čistě modrý kontrol s kartami jako *Glacial Wall* a *Air Elemental*, modro-černý balík s merfolky a *Marauding Knightem* nebo útočný modrý balík, který navíc používal kombo *Ankh of Mishra* s *Parallax Tide* a *Overburden*. Trochu překvapením pro mě byla absence *Cowardice* v kombinaci s *Defender en-Vec* nebo *Metathran Transport*, ale většina hráčů dala asi přednost modrobílému kontrolu. Na závěr je zde deset nejlepších dvojkových modrých karet, které by neměly chybět ve vaší sbírce.

1. Counterspell
2. Fact or Fiction
3. Absorb
4. Undermine
5. Accumulated Knowledge
6. Troublesome Spirit
7. Brainstorm
8. Recoil
9. Wash Out
10. Thwart

Malé velké bitvy

WARHAMMER®

Charge!

Jindra Čadík

Tak už jsem se dočkal. A se mnou i vy, ostatní hráči Warhammeru. Na světě, tedy lépe řečeno i v Čechách, je šestá edice této hry. Změn oproti edici páté je požehnaně, takže se nebudu zdržovat a hned se vám pokusím nějaké nastínit.

Členění hry

Už první velká změna je v prohození fází. Ty jdou nyní takto: pohyb, magie, střelba a nakonec boj. Nevím co k této změně vedlo, ale v praxi se to jeví být změna k lepšímu, obzvlášť nemrtvým to přidalo na taktice.

Pohyb – Movement

Tady je snad vše při starém. Jen přibilo několik stránek vysvětlení a příkladů jak správně vyrazit na zteč (charge). Pak také úprava, že samotný velitel vidí a může zaútočit na 360°, a podobné upřesnění také pro skirmish a lehkou kavalerii.

Magie

No, magie je komplet nová. Už nebudeme potřebovat magické větry, teď už nám bude mana vesele šplouchat v bazénkách. Pokud vás dříve poněkud prudilo, že jste si museli kvůli kouzlení koupit celou dodatečnou krabici (*Warhammer Battle* a *Arcane Magic*), tak mám pro vás dobrou novinu, všechna kouzla a potřebné věci (šablony) jsou v základní sadě.

Kouzlení teď probíhá asi takto. Před bitvou se losují kouzla. V magické fázi sesílající hráč „nafasuje" kouzlící kostky a bránící se zase odvracecí kostky. Každé kouzlo má své cílové číslo (5-12), sesílatel ho musí hodem X kostek alespoň dosáhnout. Bránící se hráč pak alespoň vyrovnává soupeřův hod pro odvrácení kouzla. Je to poměrně jednoduché, stačí párkrát vyzkoušet.

Navíc jsou kouzla mnohem slabší, než bylo zvykem. Jsou hezkým zpestřením hry, ale už se nestává, že jedno kouzlo vyhraje hru.

Střelba – Shooting

Změněny byly hlavně charakteristiky jednotlivých palných zbraní. Puška teď pálí každé kolo. Přibyla možnost rozdělovat střelbu na více cílů. Nové je pravidlo striktního zákazu střelby do probíhajícího souboje a ještě by se nalezlo několik dalších drobností.

Boj – Hand to Hand

Ten je teď celkově jasnější. Na několika příkladech je popsáno, jak bojuje jednotka v rojnici (skirmish), jak se vyhodnocuje vůz v boji a také počítání výsledku boje je o poznání přehlednější.

Nejdůležitější změny však postihly celkovou skladbu armády. Body se teď nerozdělují procentuálně k velitelům, jednotkám, strojům, atd. Nyní jsou všechny jednotky rozděleny do tří kategorií. Běžné, speciální a vzácné. S tím, že běžných musí být nějaký minimální počet a speciální a vzácné jsou naopak omezené shora. Čímž odzvonilo armádám typu dvakrát stromomuž a dvakrát drak.

Velitelé jsou pak omezeni jenom daným maximálním počtem ku velikosti armády.

A co na vás čeká, když si koupíte velkou krabici s názvem *Warhammer The Game Of Fantasy Battles*? Tak za prvé určitě pravidla. Takřka třísetstránková bichle popisující komplet pravidla pro hru s regimenty, dobývání hradů i bojůvky malých skupinek. Znova opakuji, že je tam opravdu vše a není potřeba dokupovat žádné moduly, kromě knihy dané armády, za kterou chcete hrát.

Další věcí, kterou určitě nepřehlédnete, jsou figurky. Kopiníci a puškaři s dělem a hrdinou na koni pro Říši a Big Uns, orčí lučišníci, vůz tažený prasaty a orčí warlord

na praseti pro Skřety. Všechny modely jsou plastikové, sestavují se z několika dílů a jsou prostě dokonalé. Jen varující výpis z účtu mě odradil od stavby nové armády. Skřetů. Ti jsou fakt k sežrání.

Dál je v krabici skládanka ruiny domku, šablony, měřítka, kostky, příručka „Jak si rychle zahrát." a nabídka „Co všechno si můžeme koupit."

Nasnadě je další otázka. Kolik za tohle všechno zacvakáme? No, nemálo :(. V prodejně Ogří Doupě v Praze stojí základní set hezkých 3000 Kč. Palba, že? Ovšem jen na první pohled. Těch figurek je v krabici přece jenom dost a málokdo hraje jak Říši tak i Skřety. Logickým řešením je tedy koupit jeden základní set pro více lidí.

Celkově musím říci, že nová edice na mě působí velmi kladně, a to i přesto, že za vším cítit hlavně marketing a snaha prodat co nejvíce figurek. Už jsme odehráli pěkných pár bitev podle nových pravidel a hry jsou mnohem zábavnější a prostě lepšejší :).

Proto již nezbývá zavelet nic jiného než Chargeeeeeeeeee!

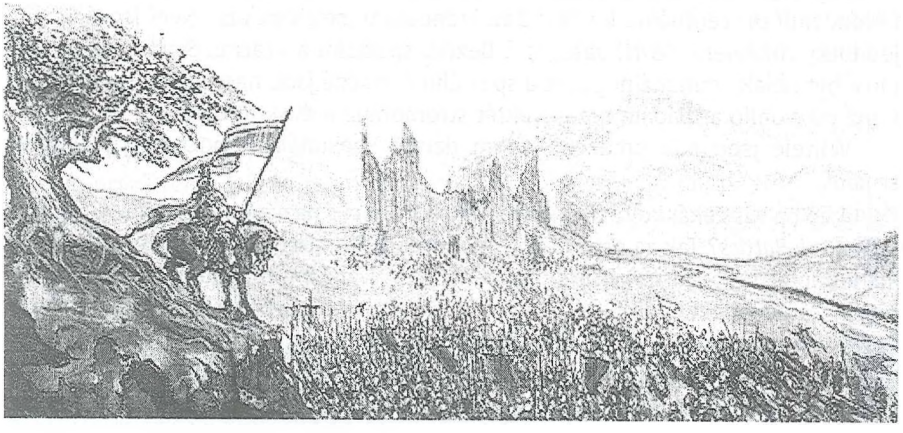
The Empire – armybook

Nová edice přinesla mnoho změn a staré knihy jednotlivých armád se jaksi stávají nepoužitelnými. Pro dočasné překlenutí slouží Ravening Hordes (viz minulé číslo DD), ale nic naplat, vlastní knihu nenahradí.

A tak chvilku po objevení se základní sady vyšel první armybook. Pro Říši.

Knížečka je to útlá, bratru 80 stránek. Jsou v ní detailně popsány všechny jednotky, které může Říše používat, rozličtí velitelé, historie, trocha geografie a nějaké ty pověsti.

No a teď trošku podrobně:



Jednotky – základní (core)

Halapartníci (halberdiers) – chlapíci v lehkých zbrojích a s nejpopulárnější zbraní v Říši. S halapartnou.

Kopiníci (spearmen) – kopí, štít, lehké brnění. Ideální obranná kombinace.

Šermíři (swordsmen) – lepší vojáci vyzbrojení mečem, štítem a brněním. Ale pořád jen lidé.

Puškaři (handgunners) – pušky a střelný prach, budoucnost člověčenstva.

Lučišníci (archers) – ne ve všech provinciích se vyrábí pušky a luk taky není k zahození. Jeden oddíl lučišníků může být nasazen jako jednotka skautů.

Kušníci (crossbowmen) – kuše nejsou zrovna nejrozšířenější zbraní v Říši, ale některé, obzvlášť žoldnéřské oddíly, je preferují.

Milice (free companies) – jak baron postaví levně armáda a zbaví se všech možných banditů, dobrodruhů a jiných individuí? Postaví městskou domobranu.

Rytířské řády (knightly orders) – ocelová pěst Říše. Elitní válečníci zakutí do pancířů na válečných koních. Kdo by se tomu mohl postavit?

Rytíři Bílého Vlka (knights of the white wolf) – vousatí, řvoucí, s obouručními kladivy na válečných koních. Není co dodat.

Jednotky – speciální (special)

Vojáci s obouručáky (greatswords) – veteráni mnoha bitev. Jednotka, která velmi zřídkakdy zklame či uteče.

Pistolníci (pistoliers) – lehká kavalérie, ozbrojená kupodivu pistolemi.

Dělo (great cannon) – jak již řekl Boris Kraus z Nulnu. Není problém, který by se nedal vyřešit dělem.

Hmoždíř (mortar) – dělo střílející šrapnely po balistické křivce. Zhouba jakékoliv pěchoty.

Jednotky – vzácné (rare)

Helblaster Volley Gun – no snad to lze popsat jako předchůdce kulometu. Ultimátní zbraň Říše.

Sebemrskači (flagellants) – muži, kteří již nemají co ztratit. Šílení a šíleně bojující až do konce, ať už je jakýkoliv.

Velitelé lordi

Kurfiřt (elector count) – tento velitel přináší do armáda magickou standartu pro státní pěchotu. Nepříliš silný v boji, ale zato levný co se bodů týče.

Templářský Velmistr (templar grand master) – nejlepší z rytířů, nejlepší z nejlepších. Říše nemá lepších bojovníků a jeho družina s ním pojede i do samotného pekla.

Mistr Čaroděj (wizard lord) – pravděpodobně děkan některé z magických kolejí v Altdorfu, muž, pro něhož není tajemství.

Velitelé hrdinové

Kapitán (captain) – standardní důstojník tvého vojska. Může se stát nosičem bitevního praporu.

Válečný Mnich (warrior priest) – Sigmarův řád je řádem bojovým a proto jeho vyslanci nehlásají pravou víru jen slovy, ale i pádným kladivem.

Mistr Inženýr (master engineer) – velitel jako stvořený pro tvoje děla a hmoždíře.

Bitevní Čaroděj (battle wizard) – od dob Teclise se žádná císařská armáda bez magie neobejde.

Tak to jsem zhruba načrtl arzenál Císařství. Ještě bych se mohl dlouho rozepisovat o magických předmětech dostupných jen Říši, modlitbách mnichů, speciálních formacích (detachments), ale to bych tu knížku mohl rovnou opsat.

Císařská armáda je nyní čistě lidská záležitost (konec je všem hobitům, ogrům a trpaslíkům, stejně tak i posilám z Kislevu). Velká část její síly spočívá ve střelbě a v artilerii, ale železná jízda se dá také velmi dobře využít.

Pravidla jsou opět psána se snahou zamezit všemožným „combům" a zdají se mi mnohem jasnější než minulá.

Sigmar s vámi, budoucí císařští generálové.

Co nového?

– Nové figurky pro Říši úspěšně dorážejí už i do Čech.
– Kniha pro Skřety je na spadnutí.
– Mnoho pověstí o armádách upírů, temných elfů a trpaslíků.
– Změna „oficiálních" turnajových pravidel na Pitched Battle (rulebook, scenario #1)

Moudrá sova

Seslal jsem na sebe *neviditelnost*. Přiblížil jsem se zezadu k šermířovi a dýkou jsem mu chtěl podříznout krk. Stál jsem hned na hexu za ním. Hodili jsme si na iniciativu (jako každé kolo) a mně i válečníkovi padla stejná iniciativa (což jsem samozřejmě nemohl tušit). On se rozhodl, že udělá dva kroky dopředu (náhodou, nemohl o mně vědět). A s PJ jsme se nemohli dohodnout, jestli jsem mu způsobil nějaké zranění nebo ne.

Z otázky jednoznačně nevyplývá, zda se jedná o rozšířený nebo základní souboj. Také nevím, jaké bonusy k iniciativě PJ uvažoval. Především, je-li někdo neviditelný a druhý o něm nemá tušení, měl by mít na iniciativu bonus za překvapení. Tím asi odpadá výše zmíněný problém u základního souboje, protože tam postava s překvapením automaticky získává iniciativu. Předpokládejme že by opravdu nastala situace, kdy obě postavy by měly stejnou iniciativu, jedna chtěla zaútočit a druhá se přemístit. Obojí probíhá současně. Útočník může zaútočit a obránce může být zraněn, nebo dokonce zabit, a přesto se ještě stihne odpotácet na místo, kam měl v plánu se přesunout.

Pokud to byl rozšířený souboj, rozhoduje při rovnosti iniciativy podle pravidel obratnost obou aktérů. Takže pokud by měl větší obratnost kouzelník, byl by rychlejší a zranil by šermíře, dříve než by tento stačil udělat krok (nebo dva). Pokud by měl obratnost vyšší šermíř, udělal by své dva kroky, dříve než by na něj kouzelník vztáhl ruku. A pokud by oba měli stejnou obratnost, rozhoduje PJ. Hm, hm... Asi bych nestranně znovu hodila kostkou, kdo z nich dřív zareaguje.

Kdybych mu způsobil zranění, jak by se počítalo (asi bych mu možná přeřízl tepny, znemožnil dýchání... jestli by za každé kolo vykrvácel za určitý počet životů, jestli by nějak mohl zastavit krváceni...).

Tohle současné DrD vůbec neřeší. Současné Doupě prostě zásahem ubere životy a žádné další následky to nemá. Podle pravidel má kouzelník bonus jako neviditelný protivník (respektive šermíř postih –5 na obranu proti neviditelnému protivníkovi). Plus případné opravy za útok zezadu.

Jak by se počítala past, jestli mě vycítí, když na sebe nesešlu *nevycítitelnost*, a jak by se počítala past, jestli mě uslyší, když na sebe nesešlu *neslyšitelnost*? On byl barbar, lišilo by se to u ostatních ras a povolání?

V situaci, kterou popisuješ výše, bych ani na podobné eventuality neházela, pokud by to bylo za světla. Lidé i ostatní rasy postav se v DrD řídí hlavně zrakem. Ostatní smysly (zejména v boji) používají, jen když se na to soustředí. Jo, kdyby ten barbar předem řekl: „Poslouchám bedlivě, jestli se kolem mě něco nešustne," tak by se o tom dalo uvažovat. Jinak pravidla popisují tzv. náhodné nalezení a zaslechnutí. Nic nebrání PJ tohle aplikovat, ale považuju to za zbytečné. Ta pravidla pro postřeh se dají uplatnit i na čich. Stačí jen, aby PJ určil nápadnost čichových podnětů.

Kdybych ho chtěl škrtit provazem, jak by se počítala moje past na úspěšnost a jak jeho na vyproštění? Je nějaká pomůcka na tvorbu takových pastí?

Žádná pomůcka pro takové věci není. Jediné, co lze doporučit, je vycházet z podobných postupů již v DrD uvedených. Spíš je důležitější, abyste příště v podobných situacích postupovali stejně.

Může dělostřelec ovládat více trebuchetů? Mohl by zamířit, vystřelit a jít k dalšímu, který mezi tím vojáci nabili. Jestli je to možné, kolik trebuchetů je schopen ovládat jeden dělostřelec?

Odborný dohled nad jedním trebuchetem trvá 3 směny na jeden výstřel. Takže kolik jich dělostřelec stačí uhlídat, to závisí na velikosti trebuchetů, neboli jejich kadenci.

Je možné pyrokinezí někomu vypálit mozek či ho alespoň zapálit? Může to provést například hraničář na vysoké úrovni z velké vzdálenosti (100 sáhů)?

To lze těžko. Odhlédnu-li od toho, že mozek jako vnitřní tkáň obsahuje 70% vody a je tudíž velmi nesnadno zapálitelný, musí se hraničář na to jedno místo soustřeďovat. Pochybuju, že by byl někdo ochoten bez pohybu trpně čekat, jestli se to hraničářovi podaří.

Kolik mají mít postavy na určité úrovni peněz?

Tento dotaz je poměrně častý u nezkušených hráčů a PJ. Někteří dokonce žádají nějakou tabulku. Tady záleží na tom, jak hráči hrají a jak s penězi nakládají. Každopádně by postavy měly mít tolik, aby mohly přestoupit na další úroveň. Něco stojí obvyklé živobytí. A teď jde o to, co je to pro postavy (hráče) obvyklé. Jestli jsou megalomanové a s každým nabytým zlaťákem běží k theurgovi, aby jim vyrobil nějaký úžasný artefakt (nezničitelný, nezlomitelný, neztupitelný, nerezivějící, dlouhý, široký a bystrozraký meč, který by poslouchal jen dotyčnou postavu, a na přání by v noci svítil jako lucerna a jeho špička ukazovala k severu), pak by těch peněz moc mít neměly. Ovšem jestliže sicco v každém městě utratí nemalý obnos,

aby si dal ušít nový luxusní plášť dle nejnovější místní módy, barbar válečník zaplatí celovečerní útratu za celou hospodu jen proto, aby všichni poslouchali jeho chvástání, pobožný hraničář rozdá spoustu peněz jako dary kněžím, alchymista s chlupatým jazýčkem bude kupovat nejjenmější vzácná koření ze zámoří a hamižný trpaslík bude každou zlatku schovávat ve své jeskyni a počítat své poklady jako drak nebo strýček Skrblík – nu, pak není důvodu dát postavám na tyto libůstky dostatek peněz. Systém hry to neovlivní, z postav to supermany neudělá a hráči i PJ se při takové vedlejší činnosti postav dobře pobaví.

Promění-li se kouzelník v nějakou přišeru a má při tom vyvolanou *neviditelnou tornu*, může ji během trvání *metamorfózy* používat?

Pokud ji principielně může používat (má na to potřebné končetiny), pak ano.

Je oddíl kentaurů považován za jízdu nebo pěchotu? Myslím, že u nich se nedá mluvit o užívání jezdeckých nestvůr.

Kentauři jsou zvláštní bytosti a jejich oddíl má některé specifické vlastnosti. Základní rychlost je stejná jako pro koně (12). Morálku mají jako barbaři (0, mezní -2 až +2). Při výpočtu BS se uvažuje bonus za velikost C (+1), početnost, údernost a tvrdost se určí obvyklým postupem dle pravidel. Z hlediska možného vybavení zbraněmi a zbrojí se kentauři považují za pěchotu (takže mohou používat např. dlouhý luk). Kromě toho mohou kentauři zaútočit nájezdem za stejných podmínek jako jízda, jsou-li vybaveni nějakým typem kopí a alespoň šupinovou zbrojí. Nemohou však v žádném případě využívat zvláštního bonusu kopiníků při napadení jízdou.

Jestliže terč kouzla odolá pasti, pozná, jaké kouzlo a kým bylo na něj sesláno?

Pokud terč odolá pasti u kouzla uvedené, neznamená to nutně, že si kouzla všiml a že pozná, jaké kouzlo se na něj kouzelník pokusil seslat. Zejména není-li sám kouzelníkem, rozhodně nepozná, co se na něj protivník pokusil seslat, ledaže by to bylo kouzlo s nějakým viditelným efektem (blesky nebo plamen, kterému oběť obratně uhnula). Pravděpodobně si všimne kouzlícího kouzelníka, může se i domyslet, že obětí kouzla se měl stát on, ale po pravdě řečeno, nemusí ani poznat, zda kouzlo bylo úspěšné či nikoli.

U kouzla *pomocníci* se uvádí, že 1 skřítek vykoná práci v hodnotě 5 zlatých. Jak je to myšlené? Musím skřítkovi dodat materiál a on s ním potom vykoná práci, která by stála 5 zlatých? Nebo je možné například poslat jednoho skřítka, aby nařezal dřevo, za kteroužto práci bych zaplatil 5 zlatých, a další skřítek by mohl toto dřevo opracovat?

Skřítci udělají přesně to, za co bys jinému musel zaplatit příslušný obnos. Krejčímu můžeš přinést látku a říct mu, aby ti z ní ušil kalhoty. Za to si řekne dejme

tomu 1 tolar (veškeré ceny, které tu uvádím, jsou čistě ilustrativní a nijak nesouvisejí s DrD). Dejme tomu, že tomu krejčímu řekneš, že potřebuješ kalhoty a že výběr látky necháš na něm, ať ji sežene. Látka + ušití bude stát dva tolary. Totéž platí i pro skřítky. Mohou přinášet materiál i materiál opracovávat a zpracovávat, můžeš jim ty sám dát materiál k dispozici, cena se počítá za všechno, co ti skřítci zhodnotí, a může se i různě kombinovat. V současném účetnictví by se to nazvalo přidaná hodnota. Skřítci mají jen jedno omezení – materiál se musí nacházet v jejich dosahu, sami si ho nevyčarují.

Může se mág pokusit ovládnout jiného mága? A co se stane, když se mág pokusí ovládnout postavu, která je již ovládnuta jiným mágem?

Mág nemůže ovládnout jiného mága, protože ten okamžitě pozná, když se o to někdo pokusí. Ovládat nějakou postavu sice může až od 16. úrovně, ale už na 6. úrovni se o ovládání dozví, a proto už hned od počátku ví, jak se proti němu bránit.

Pokud se nějaký mág (říkejme mu útočící mág) pokusí ovládnout již ovládnutou postavu (mágem, kterého nazvěme bránícím se mágem), oběť se pravděpodobně bránícímu se mágovi svěří s tím, že „potkala někoho moc zajímavého, kdo mluvil moc chytře a kdo se jí moc líbil" (tedy útočícího mága). Bránící se mág tak okamžitě pozná, kolik uhodilo, a pravděpodobně své oběti zakáže stýkat se s novým „přítelem" nebo něco takového. Každý mág ovládající nějakou postavu také může své oběti předem říci (a pravděpodobně to také udělá), aby si na takové lidi dávala pozor a aby se jim vyhýbala (určitě jste už od někoho slyšeli, abyste se s cizími lidmi nebavili).

Může v jednom kole seslat démon kouzelného prstenu blesky (např. modré, které mají 100% na zásah) a já při tom útočit bastardem? Samozřejmě, že se v předchozím kole telepaticky domluvím s démonem, aby v příštím kole seslal blesky na konkrétní postavu (jak inteligentní musí být démon, aby to pochopil?), na niž v dalším kole (zatímco démon plní úkol, tedy kouzlí) zaútočím mečem.

Tedy – musím se na kouzlení prostřednictví démona soustředit nebo stačí pomyslet: „Prstýnku, tři zelené do barbara přede mnou!" a o zbytek se postará démon?

Nelze to, musíš se soutředit podobně jako se na kouzlení soustřeďuje kouzelník.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též prostřednictvím formuláře na www stránkách ALTARu `http://www.altar.cz`.

Křišťálová koule

Zásilková služba Altaru

I v příštím roce vám bude Zásilková služba Altaru vycházet vstříc jak výraznými slevami pro ty, kteří si nové produkty objednají či koupí přímo u Altaru, tak možností objednat si novinky ještě dříve, než vyjdou – opět s výraznou slevou. Tím si zajistíte, že žádaný produkt vám bude zaslán poštou ihned po vydání; odpadne shánění a ptaní se po prodejnách a budete mít jistotu, že se na vás dostane.

	Obvyklá cena	Cena ZS
Dračí doupě		
DrD-Pravidla pro začátečníky v.1.5	195,–	156,–
DrD-Pravidla pro pokročilé v.1.5	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Postavy v.1.5	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Svět v.1.5.	195,–	156,–
Dvanáct sošek Almiru	199,–	189,–
Danghanská kletba	189,–	149,–
Ardanský rituál	189,–	149,–
Taria	199,–	159,–
Taria – Záhvozdí	199,–	159,–
Asterion (svět pro DrD)	350,–	300,–
Dálavy (rozšíření + dobrodružství pro Asterion)	249,–	210,–
Nemrtví a světlonoši (rozšíření + dobrodr. pro Asterion)	269,–	225,–
Písky proroctví (rozšíření + dobrodružství pro Asterion)	269,–	225,–
Dech draka 4–6/96 jedno číslo	29,–	29,–
Dech draka 97, 98 jedno číslo	35,–	35,–
Dech draka 97, 98 celý ročník	210,–	198,–
Dech draka 99, 2000, 2001 jedno číslo	39,–	35,–
Dech draka 99, 2000 celý ročník	234,–	210,–

Dech draka 2001 předplatné (celý ročník)	–	222,–
P. Houser: Z dob Říše (povídky)	89,–	71,–
Hexový papír A3 (příloha z PPP)	2,50	2,–
Osobní deník	2,50	2,–
Hradní hexový papír A2	6,–	5,–
Žetony armád (z PPE Svět)	12,–	10,–
Dungeon Editor (bitmapový editor mapek jeskyní, DOS)	250,–	250,–
Dračí doupě – pomocník PJ (počítačový program, DOS)	480,–	480,–

Ostatní hry

Talisman – základ (nové opravené vydání)	475,–	390,–
Talisman – Dobrodružství (rozšiřující modul, nové opravené vydání)	285,–	235,–
Talisman – Jeskyně (rozšiřující modul, nové opravené vydání)	285,–	235,–
Sedmiměstí (desková hra pro 3–7 hráčů)	350,–	300,–
Aréna	499,–	499,–
(omezený počet, česká verze cca do konce února, poté k dispozici anglická)		
Příběhy Černé vdovy (scénáře k BattleTechu)	95,–	76,–
Bitva na polích Pelennoru (desková strategie)	79,–	63,–
Dej sem mozek! (karetní hra pro 3-8 hráčů)	99,–	99,–
Vládci choutek (nezávislé pokr. hry Dej sem mozek!)	99,–	99,–
Zelekova dobrodružství – Zlodhův hrad (gamebook)	49,–	39,–
O Norikovi (gamebook)	129,–	105,–
Fish Fillets (logická počítačová hra, Windows 95)	599,–	590,–

Knihy

V. Kadlečková: Stavitelé věží (román na pomezí SF a F)	89,–	71,–
F. Novotný: Dlouhý den Valhaly (román na pomezí SF a F)	89,–	71,–
J. Oščádal: Bratři (SF)	69,–	55,–
O. Neff: Klon '95	49,–	39,–
O. Neff: Klon '96	89,–	71,–
Let na Měsíc (SF povídky)	47,–	37,–
J. W. Procházka: Hvězdní honáci	99,–	79,–
W. H. Keith: Roklina hromu (1. část Legie Šedé smrti)	95,–	76,–
W. H. Keith: Žoldnéřova hvězda (2. část trilogie)	120,–	99,–
W. H. Keith: Cena slávy (závěrečná část trilogie)	120,–	99,–
M. Sedzikowská: Dům vědmy z vršku	55,–	44,–
R. A. Ziemkiewicz: Poklady stolinů	44,–	35,–
P. S. Beagle: Poslední jednorožec	119,–	99,–

Drakobijci (sbírka fantasy povídek)	95,–	85,–
Drakobijci II (sbírka fantasy povídek)	125,–	115,–

Doplňky

Kostka obyčejná (k4,6,8,10,12,20,%) kus	10,–	10,–
Kostka perleťová a průhledná (k4,6,8,10,12,20,%) kus	12,–	12,–
Kostka mramorová (k4,6,8,10,12,20) kus	15,–	15,–
Kostka třpytivá (k4,6,8,10,12,20) kus	24,–	24,–
Placka Gamecon ('95,'96,'97,'98,'99,2000) kus	–	15,–

Figurky k DrD

Figurka typ Standard nebarvené/barvená 50/82 45/74

(hobit – válečník, hraničář, alchymista, zloděj; kudůk – hraničář, alchymista, zloděj; trpaslík – válečník, bojovník, druid, zloděj, lupič, kouzelník, pyrofor; elf – šermíř, hraničář, hraničářka, druid, theurg, kouzelník, kouzelnice; člověk – bojovník, šermíř, válečník rytíř Labutě, hraničář, kouzelník, alchymista, čaroděj, lupič; barbar – hraničář, chodkyně; kroll – s kyjem, válečník; nestvůry – kostlivec 1, kostlivec bojovník 1-3 (jednotlivě), přízračný kostlivec, skřeti 1-3 (sada, pouze nebarevní), skřeti 4-6 (sada, pouze nebarevní), skřeti 7-9 (sada, pouze nebarevní), skřeti 10-12 (sada, pouze nebarevní), jízdní skřet (na lítém vlku, pouze nebarevný), vlkodlak 1 (vlčí podoba), vlkodlak 2 (proměňující se), hejno netopýrů (pouze nebarevné), poletucha)

Figurka typ Speciál 68/100 61/90

(člověk válečník Drakon, barbar válečník, barbarka válečnice Khan, elfka šermířka Oriana, barbar válečník Kromen)

Figurka typ Ork 38/68 34/61

(ork 1-7 (jednotlivě), skřet-hejtman (pouze nebarevný), skřet-standarta (pouze nebarevný))

Figurka typ Pes 18/40 16/36

(pes válečný, hlídací, lovecký, kočka, huňáč modrý, hyena, vlk, vlk lítý, netopýr obří, krysa obří, gobloch, moudrá sova, zmije rohatá, mamba černá, kobra, termit, moucha zlodějka, bazilišek, lemrouch)

Figurka typ Jednorožec (jednorožec) 68/96 61/87

Figurka typ Obr (kyklop-kostlivec, kentaur) 110/158 99/142

Figurka typ Drak velký 209/296 188/267

(drak zelený, rudý, modrý, žlutý, hnědý, černý; drak-strážce (s mečem), chiméra, gryf, orel královský, pegas)

Figurka typ Drak malý (drak duhový) 165/207 149/189

Figurka typ Drak zlatý (drak ohnivý) 500/650 450/585

Poštovné	–	42,–

Slevy

Plní členové Hexaedru mají navíc 10% slevu na veškeré uvedené produkty. Majitelé Čtenářského konta (se zůstatkem minimálně 200 Kč) mají 10% slevu na vše s výjimkou figurek, kostek a programů pro DOS. 10% sleva se počítá z ceny ZS.

Majitelé starších verzí pravidel DrD (tj. verze 1.3 a starší) mohou uplatnit 30% slevu při nákupu nejnovější verze téhož dílu pravidel. Při nákupu PPZ je třeba nárok na slevu doložit oběma rohovými certifikáty vlastnictví (z PH i PPJ), u PPP vystřihni nápis PRŮVODCE HROU z první, modré strany obálky. Tuto slevu již nelze kombinovat s 10% slevou za členství v Hexaedru nebo Čtenářské konto.

Cenu ZS a veškeré slevy poskytujeme při objednávkách přes Zásilkovou službu, Čtenářské konto a při přímém prodeji v Altaru (náměstí Jiřího z Lobkovic 14, Praha 3, návštěvní dny středa 12-18 hod.) a redakci Dechu draka (Gorkého 7, Ostrava 1, návštěvní dny tytéž). Veškeré zboží lze koupit i v prodejně Dračí doupě (Jeruzalémská 1, Praha 1, u Jindřišské věže), lze zde uplatnit i slevu pro plné členy Hexaedru (nezapomeň si s sebou vzít certifikát o členství) a 30% slevu za kupony, ovšem z ceny obvyklé.

Chceš využít těchto slev? Pak neváhej, běž na poštu, požádej o složenku typu C a potřebnou částku (nezapomeň, prosím, na poštovné 42 Kč – pokud si objednáváš jen předplatné Dechu draka na rok 2001, je poštovné již zahrnuto v ceně) pošli na adresu **ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3**. Do zprávy pro příjemce napiš, co objednáváš, a případně nalep i kupony na slevu. Nevejde-li se ti objednávka na složenku, pošli nám ji na korespondenčním lístku nebo v dopise a do zprávy pro příjemce na složenku napiš „objednávka následuje".

Klub Hexaedr

Chceš být informován o nových produktech Altaru? Chceš mít přehled o všem, co se děje, a včas se dovědět o možnosti předplatit si nějakou novinku s prakticky 30% slevou? Hledáš kontakty na hráče z okolí svého bydliště? Rád bys znal termíny různých akcí, turnajů a her v přírodě? Staň se plným členem klubu Hexaedr, který tě o tom všem bude prostřednictvím svého zpravodaje Zlatý drak informovat. Plné členství pro rok 2001 činí 190 Kč. Platby se provádějí složenkou typu A-V na účet 16836-101/0100, peněžní ústav je KB Praha 1, Název účtu Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, Praha 3. Jako variabilní symbol uváděj své rodné číslo. V případě, že složenky A-V nebudou k dispozici, lze zaplatit složenkou typu C na adresu **ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3** (viz Zásilková služba) a do zprávy pro příjemce uvést „plné členství Hexaedr 2001".

ORIGINAL WAR

* *40 misí ve dvou kampaních, příběh, který můžete ovlivňovat svými rozhodnutími, a s různými konci, desítky samostatných misí a map pro multiplayer.*
* *stovky jednotek za každou stranu, téměř sto různých budov, přes sedmdesát unikátních technologií.*
* *kompletní počeštění – interface, dialogy, namluvení.*

Objevujte důmyslnou a delikátní rovnováhu různých jednotek, technologií a zbraní: každá strana vypadá jinak a má jiné schopnosti a jednotky; dynamicky se rozvíjející příběh zajistí, že žádné dvě mise nebudou vypadat stejně.

Original War – real-timová strategie s důrazem na "real".

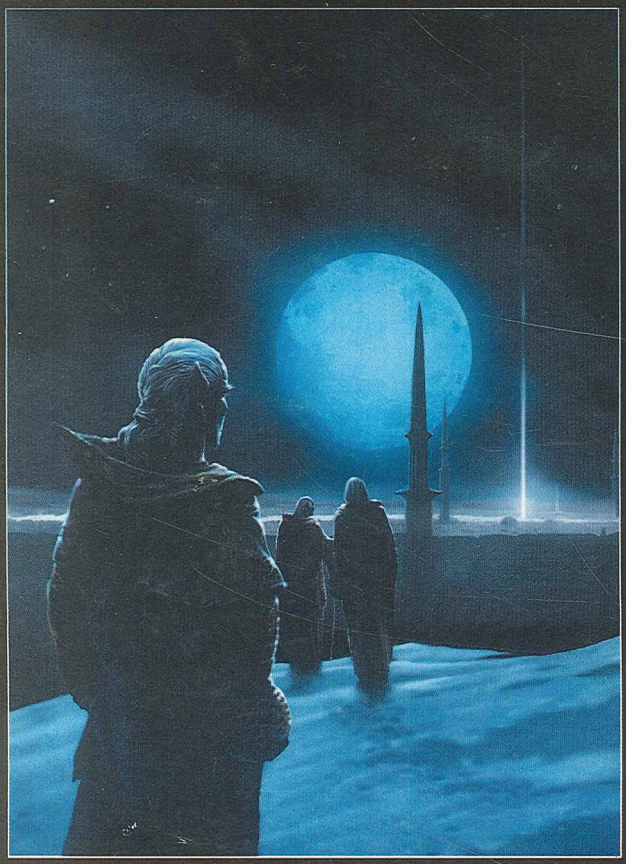
VYCHÁZÍ NA JAŘE 2001, VÍCE INFORMACÍ NA WWW.ORIGINAL-WAR.COM

VIRGIN INTERACTIVE
ALTAR INTERACTIVE
http://www.altarinteractive.com

Asterion

Písky proroctví

Západu Tary dominuje rozsáhlá poušť Rychlé duny, kterou za svůj domov považují temní elfové. Pod jejich ochranou se nachází Derteon, knížecí město z dávných dob. O jeho poklady svádí dosud nerozhodnutý boj Zylovi skřeti s Řádem eldebranských rytířů. Přistěhovalci ze severu jsou zastoupeni především danerskými šlechtici, kteří zakládají nová panství na pobřeží moře a podél řeky Duren.



Další geografický modul pro DrD svět *Asterion* vyjde na konci ledna. Bude obsahovat popis a mapu západní části Tary, podrobný popis Rilondu a přehled jeho význačných organizací, informace o důležitých osobnostech, přehled nových událostí z kroniky celého Asterionu, bestiář nových myšlenkových bytostí a samozřejmě také dobrodružství.

V obchodech bude stát 269 Kč, v zásilkové službě ALTARu 225 Kč, a do 20. ledna si ho můžete objednat za pouhých 200 Kč. Příslušnou částku plus 42 Kč poštovné a balné pošlete složenkou typu C na adresu zásilkové služby ALTARu: ALTAR, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3 a modul obdržíte ihned po vydání. Do zprávy pro příjemce napište svou objednávku.

9 771211 277000 06